LA REVISTA DEFINITIVA DE GUÍAS Y ANÁLISIS PARA DREAMCAST 100% INDEPENDIENTE

DreamPLANET

NÚMERO 12
495 PTAS. 2,98 EUROS

JET SET RADIO
SINTONÍZALO EN TU DREAMCAST

HALF-LIFE
QUAKE III ARENA
SHOOTERS DE PRIMERA

ETERNAL ARCADIA
EL RPG MÁS CELESTIAL

GUÍAS COMPLETAS
MARVEL VS. CAPCOM 2
VIRTUA TENNIS
POWER STONE 2

¡¡REGALO!!
CALENDARIO
TOMB RAIDER

TOMB RAIDER CHRONICLES
CRÓNICA DE UNA VUELTA ANUNCIADA

¡¡CONCURSO!!
QUAKE III
ARENA

100012
8 421174 023589
editorial aurum

Dream Planet

Número 12 Enero 2001
Revista mensual de **Dreamcast**
publicada por **EDITORIAL AURUM, S.L.**
C/ Joventut, 19
08830 Sant Boi de Llobregat
Barcelona
Tel.: 93 630 68 82
Fax: 93 652 45 25
E-mail: ed.aurum@retemail.es
Bajo licencia en lengua castellana de Dreamcast Magazine y Dreamcast Solutions, propiedad de Paragon Publishing Ltd.

© Edición castellana Editorial Aurum, S.L.
Editora: **Katharina Stock**
Administración: **Montse Prieto**
Directora de Marketing: **Aída Gascón**
Producción: **Hans L. Kötz**
Director de Arte: **Ibon Zugasti**

Director: **Nacho Fernández**
Jefe de Redacción: **Rubén Jiménez**
Maquetación: **Marc Sansalvadó, Alex Novials**
Colaboradores: **Bob Jubb, Eduardo Rodríguez, Tonio L. Alarcón**
Traductor: **Carles Sierra**

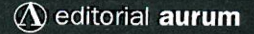
PUBLICIDAD
Barcelona: **Aída Gascón**
C/ Joventut, 19
08830 Sant Boi de Llobregat
Barcelona
Tel.: 93 630 68 82/93 630 74 06
Fax: 93 652 45 25
E-mail: ed.aurum@retemail.es

Madrid: Waterbuck, S.L.
Flora Idiarte
C/ Marqués Urquijo, 26
28008 Madrid
Tel./Fax: 91 541 74 63

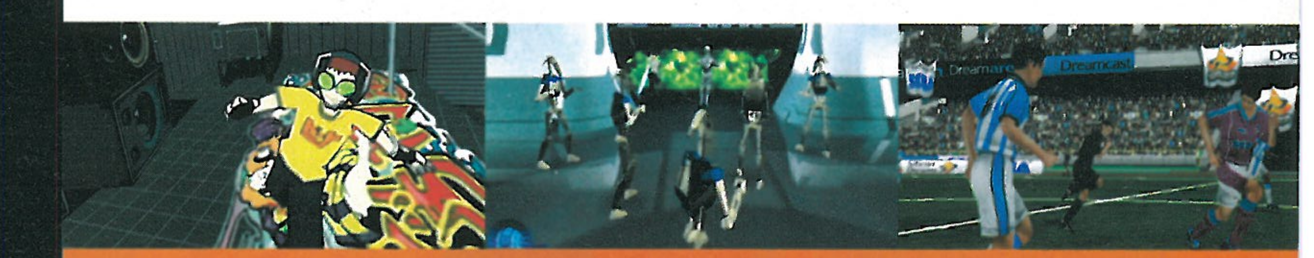
DISTRIBUCIÓN Y SUSCRIPCIONES
Comercial Atheneum, S.A.
Tel.: 93 654 40 61
Fax: 93 640 13 43
E-mail: direc.bcn@atheneum.com
www.atheneum.com

FILMACIÓN Y FOTOMECÁNICA
Fepsl 93 238 04 37

IMPRESIÓN
Rotographik-Giesa,
Santa Perpètua de la Mogoda (Barcelona)
Tel.: 93 415 07 99
Depósito legal B-43069-99

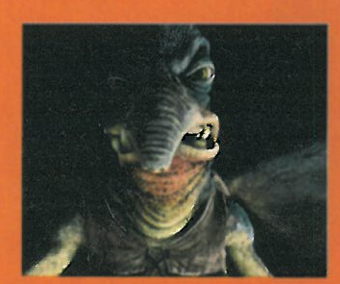


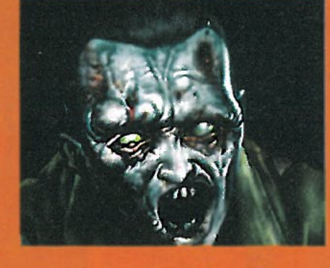
EDITORIAL



La redacción de Dream Planet ha sufrido una profunda reestructuración desde el último número y, con tanto cambio interno, no hemos tenido ocasión de presentaros como es debido a las últimas incorporaciones. Para subsanar tan tremenda omisión, los susodichos han rellenado el siguiente formulario como han querido (o han podido). Presentados quedan.

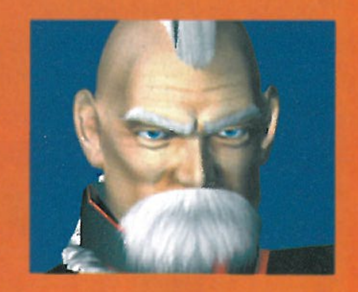
NOMBRE: Poch
EDAD: 24 muy bien cumplidos.
SEXO: Vale. Ahora.
RANGO: Pintor y coloreador.
ALTURA: La justa para que me vean.
ESPECIALIDADES: Diseñar unas páginas muy majas y mantener la suciedad de mi piso a un nivel no excesivamente peligroso (aún no me ha mordido nada).
FRASE FAVORITA: "No por mucho tempranar amanece más madrugo."
PUNTOS DÉBILES: No tengo, soy totalmente infalible.
NUESTRA OPINIÓN: Sí los tiene, y muchos, pero el médico nos ha pedido que aumentemos su autoestima.





NOMBRE: T-Virus
EDAD: Más joven que Leonardo Di Caprio aunque más calvo.
SEXO: Animal y sudoroso.
RANGO: Okupa de una de las Dreamcast de la redacción.
ALTURA: Intelectual estratosférica, corporal normal.
ESPECIALIDADES: Hacer eses en cualquier simulador de coches, caer de cabeza al vacío en los juegos de plataformas y escribir análisis a la velocidad del rayo.
FRASE FAVORITA: "No quiero alcanzar la inmortalidad con mi obra, quiero alcanzarla no muriéndome."
PUNTOS DÉBILES: Del amplio volumen de chistes que produce mi cerebro, el 80% sólo son divertidos para mí (y el 20% restante no lo son para nadie).
NUESTRA OPINIÓN: Es aún menos gracioso de lo que cree.

NOMBRE: Manjimaru
EDAD: 21 tacos de tortilla.
SEXO: Con jamón ibérico.
RANGO: Colaborador políglota y hambriento.
ALTURA: Metro y algo.
ESPECIALIDADES: Jugar a cualquier cosa por turnos y que esté en japonés, dormir hasta que salga el sol naciente y dominar los palillos mejor que los nipones.
FRASE FAVORITA: "Necesito comida para escribir mejor."
PUNTOS DÉBILES: Con el estómago vacío soy tres ceros a la izquierda.
NUESTRA OPINIÓN: Con el estómago lleno no mejora mucho la cosa.

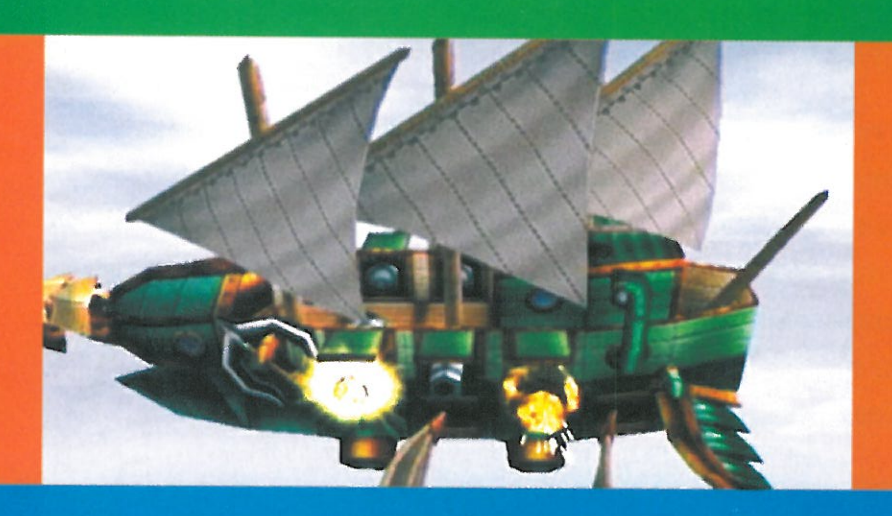




6

MAPAMUNDI

La tarifa plana para Dreamcast es el acontecimiento de este mes, pero tampoco hemos pasado por alto la buena obra que va a hacer Sega con Toy Racer o los rumores sobre un posible GD que incluirá algunos de los juegos más míticos protagonizados por Sonic. Además, también te explicamos todo lo que da de sí el GD Passport de Shenmue.

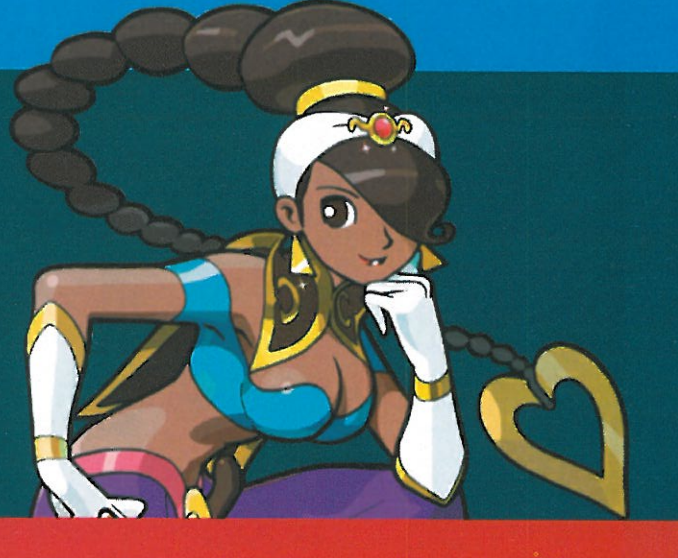


13

25

PHOTOFINISH

Pandilleros patinadores, gladiadores postmodernos, monos brasileños y caballeros jedis son sólo algunos ejemplos de la variada fauna que se pasea por nuestra sección de análisis de este mes. Pero lo mejor es que todos ellos protagonizan una hornada de juegos de una calidad digna de la Dreamcast.

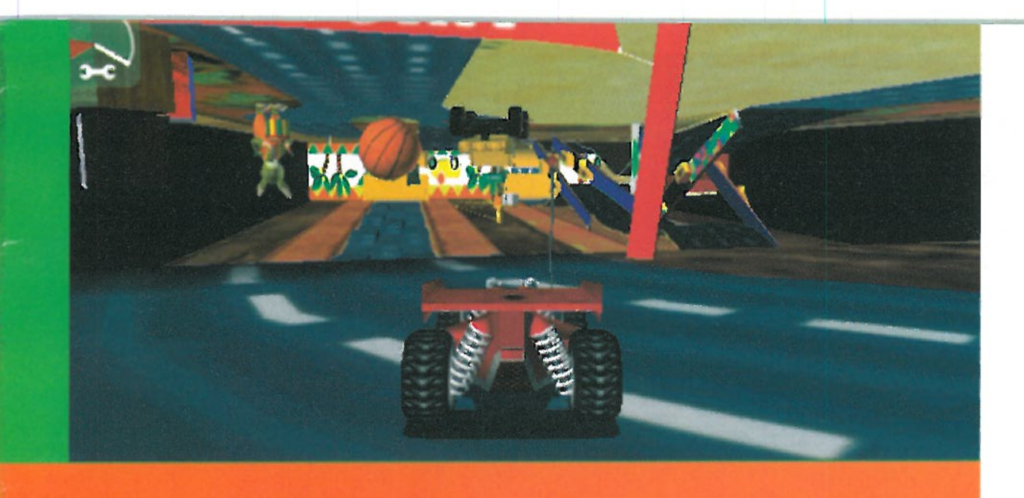


51

91

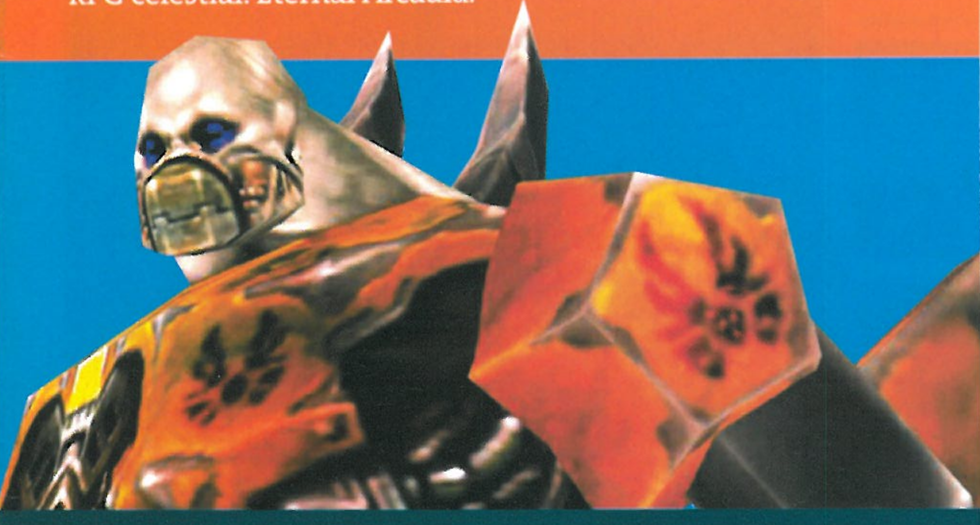
PLANETARIO

Un puñado de buenos juegos han pasado a engrosar nuestro Directorio. Además, en la sección Buzón nos habéis expresado vuestras quejas porque algunas compañías (Electronic Arts, Konami o Codemasters) no están mucho por la labor de apoyar a nuestra querida Dreamcast.



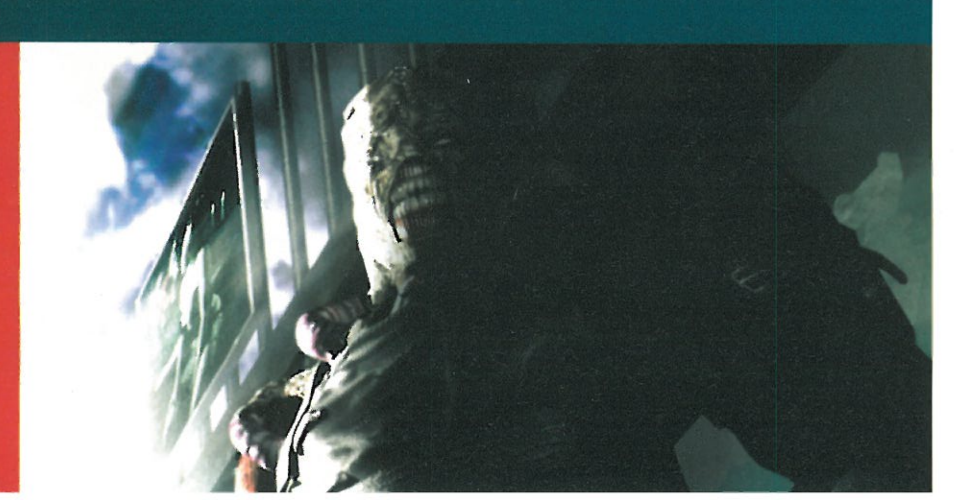
TOMA DE CONTACTO

Lara vuelve a casa por navidad y no podíamos dejar pasar la oportunidad de darle el recibimiento que se merece aunque su cuerpo serrano haya quedado sepultado en una tumba egipcia. Aquí también encontrarás nuestra excelsa sección de juegos de importación, que este mes está por las nubes por culpa de un RPG celestial: Eternal Arcadia.



BRÚJULA

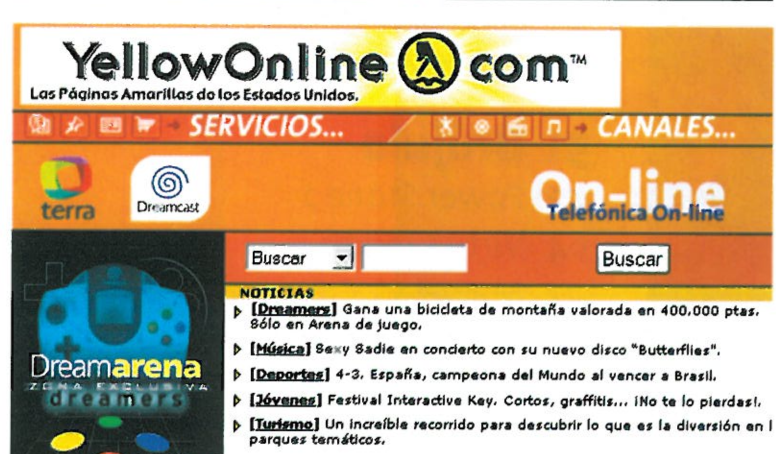
Para que nos vamos a engañar, nuestras guías de este mes están pensadas para que no tengas ningún problema a la hora de repartir piños con Power Stone 2 y Marvel vs. Capcom 2. Sin embargo, si eres pacifista y tienes ganas de pegar raquetazos después de ver la final de la Copa Davis, sólo tienes que echarle un vistazo a nuestra guía de Virtua Tennis.



Sumario

La Tarifa Plana ya está aquí





Algo que todos esperábamos con impaciencia ya ha ocurrido: Sega España ha cerrado un acuerdo de colaboración con Telefónica para que todos los dreamcasteros tengan la posibilidad de acogerse a la Tarifa Plana y pagar únicamente 2.750 pesetas al mes tanto para navegar por Internet como para aprovechar las posibilidades de juego on-line que ofrece la consola.

Esta alianza se extiende a Terra Networks con la creación de un nuevo portal (dreamcast.terra.es) con acceso tanto desde Dreamcast como desde cualquier ordenador personal. Ya puedes visitarlo para encontrar contenidos de ocio específicamente diseñados para jóvenes con información puntual sobre todas las novedades de cine, música, deportes y juegos. Además, dentro de dicho portal Sega mantiene Dreamarena como la zona exclusiva para los usuarios de Dreamcast.

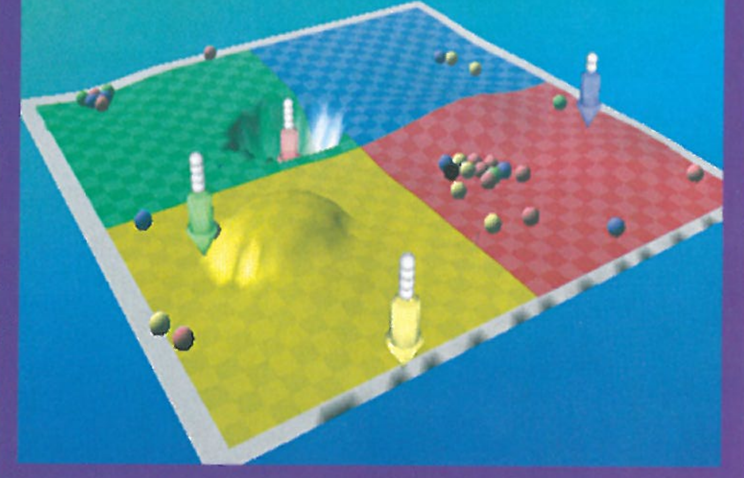
La puesta en marcha de este acuerdo se complementa con una promoción exclusiva para todos aquellos dreamcasteros que suscriban la Tarifa Plana de Telefónica a través de Telefónica On-Line que aparece como un botón dentro del nuevo portal. Cuando te des de alta recibirás de forma gratuita el juego Planet Ring y un micrófono.

Un planeta de regalo

DESARROLLADO POR PROJECT RING TEAM, Planet Ring es un juego íntegramente on-line que cuenta con varios espacios diferenciados. Así, por un lado encontrarás el Ring Information Center donde podrás entablar nuevas amistades y comunicarte con ellas gracias al micrófono. Pero el lugar más visitado será, sin duda, el parque temático virtual donde podremos montarnos en cuatro atracciones: Dream Dorobo, Ball Bubble, Kosejik y Soar.

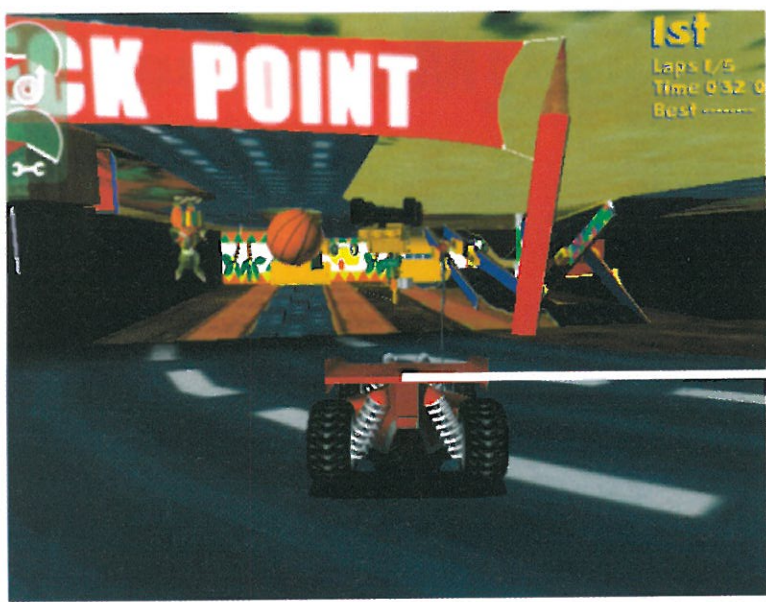
En ellas podrán participar de dos a cuatro personas (dependiendo del juego) aunque exclusivamente por Internet. Además, la estructura del parque no será totalmente cerrada y las atracciones se renovarán periódicamente dependiendo de las votaciones de los usuarios. Vamos, que dispondrás de un parque casi personalizado.



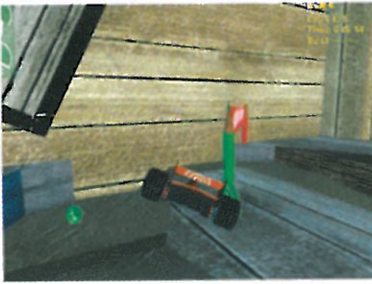


Esto no es un juego

Tras sorprendernos con uno de los títulos más inclasificables de Dreamcast como fue Toy Commander, los chicos de No Cliché vuelven a las andadas con una sorpresa triple. Por un lado, han programado Toy Racer, una secuela protagonizada también por juguetes aunque con un planteamiento menos bélico: ya no habrá que acabar con la rebelión encabezada por un oso de peluche sino que disputaremos carreras contra todo tipo de vehículos. La segunda sorpresa es que podremos competir en tiempo real a través de Internet. Y, por último, que se venderá a un precio de escándalo: 1.990 pesetas (y no se trata de un error tipográfico). Además, la compañía francesa y Sega (como empresa distribuidora) piensan destinar el 20% de ese dinero a alguna ONG aún por determinar.

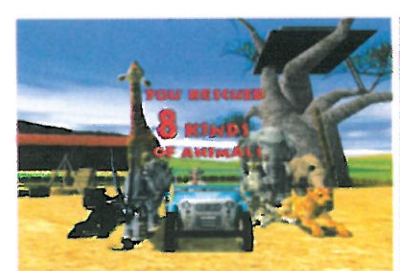






Tres arcades por el precio de uno

AUNQUE AÚN QUEDA BASTANTE para que esta noticia se haga realidad, no hemos podido resistir la tentación de comunicarte el siguiente anuncio de Sega Europa. En verano de 2001 se pondrá a la venta una recopilación de tres originales arcades de la compañía japonesa por el precio que cuesta habitualmente un solo juego, es decir, unas 9.000 pesetas aproximadamente. Lo mejor de todo es que dichas *coin-ups* forman un trío de lo más sugerente: Jambo Safari, Emergency Call Ambulance y Brave Firefighters.









Recopilasonic

EL 2001 VA A SER EL AÑO DE SONIC. Con una década sobre sus púas, la mascota de Sega piensa celebrar la efeméride en un par de títulos: Sonic Shuffle y Sonic Adventure 2. Bien, vale, esto no te pilla de sorpresa pero ¿a que no sabías que Sega está planeando lanzar un recopilatorio para Dreamcast con los juegos de Megadrive y Saturn protagonizados por el puerco espín azul? Los dos GD-Rom contarán con joyas tan *espinosas* como Sonic the Hedgehog 1, 2, 3, Sonic & Knuckles, Sonic 3D Blast, Sonic-R o Sonic Spinball. La recopilación se pondrá a la venta en Japón a principios de año y tardará un poco más en llegar a Europa. Esperemos que a tiempo para que podamos tirarle de las orejas.

BREVES

Sega cambia de jefe

RICARDO ÁNGELES es el nuevo Director General de Sega España. Asumió dicho cargo el pasado 24 de noviembre y de esta forma se convierte en el máximo responsable de la compañía en nuestro país. En 1991 se incorporó a Sega como Director Financiero y desde 1994 compaginaba dicho cargo con el de Subdirector General. Ha participado en el lanzamiento de toda la gama de productos Sega en España, desde la vetusta consola Master System hasta la Dreamcast.

Super Emulador

CONFIRMADO. Hemos sabido (visto y probado, aunque esto último es un secreto) que existe un emulador similar a los de PC que permite jugar a los juegos de la mítica Super Nintendo en la Dreamcast. Se llama Sintendo y funciona casi a la perfección aunque con ralentizaciones en algunos juegos. ¿Te imaginas jugar a Super Mario World, Chrono Trigger o Final Fantasy VI entre partida de Shenmue y Virtua Tennis?



Ulala sigue bailando

DESDE EL PASADO 11 de diciembre puedes encontrar un single, en formato CD y en disco de vinilo, con una versión de la canción Mexican Flyer del juego Space Channel 5. Gomi y Chris the Geek han realizado el remix que se ha encargado de editar Tommy Boy (sello discográfico para el que trabajan De La Soul, House of Pain y Afrika Bambaataa).

BREVES

La VM 4x no chuta

LA ESPERADA VISUAL MEMORY 4X salió a la venta en Estados Unidos el pasado 30 de noviembre por 39.99 dólares (unas 8.000 pesetas al cambio). Tal y como sucedió en Japón, la nueva VM no es compatible con algunos juegos, entre los que destacan Virtua Tennis, Rayman 2, Zombie Revenge y Dynamite Cop. Todavía no hay ninguna fecha prevista para el lanzamiento europeo, pero esperamos que Sega se tome el tiempo necesario para solucionar estos problemillas que deslucen en parte las inmensas posibilidades de este periférico.

No hay módem oficial

ÚLTIMAMENTE HA CIRCULADO algún que otro rumor sobre la posibilidad de que Sega distribuyera en Europa un nuevo módem de 56 K. La realidad es que la compañía japonesa ha negado que tenga intención de poner a la venta un nuevo modelo que sustituya al actual modulador de 33 K. Parece que el rumor se debía a que una compañía asiática ha fabricado un nuevo módem no oficial compatible con la Dreamcast.

Promoción PSO

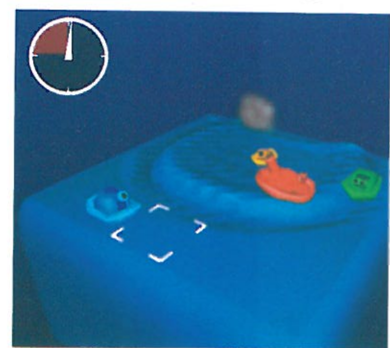
TRAS LA CANCELACIÓN DE LA edición limitada de Phantasy Star Online que debía incluir una versión especial de la nueva VM, Sega ha ideado una nueva promoción. Quien reserve una copia de PSO en Japón recibirá a cambio una cadena original del juego. Habrán 10 modelos diferentes y cada uno de ellos tendrá el logo de una de las razas presentes en el título del Sonic Team. Además, entrará en el sorteo de diferentes articulos como la DreamEye o un reproductor DVD Sharp.

¿Me recibes?

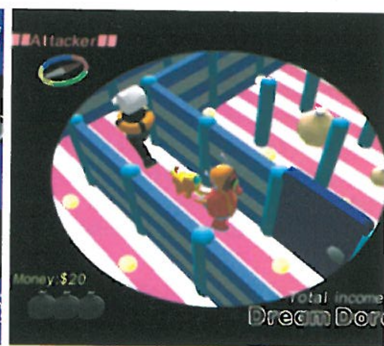
La verdad es que ya teniamos ganas de que llegara a nuestro país el micrófono oficial de Sega (¿será por nuestra desmesurada afición a los karaokes?). Como ya habrás descubierto por ti mismo si has leído la noticia principal de esta sección, lo mejor de todo es que vas a poder conseguir este periférico totalmente gratis si te das de alta en el nuevo portal que han puesto en marcha conjuntamente Terra y Sega.

El micrófono se conecta al mando por la misma ranura destinada a la Visual Memory o al Rumble Pack. Una de las primeras funciones del periférico es permitirte jugar a una de las pruebas que incorpora Planet Ring. Concretamente tendrás la ocasión de cumplir tu sueño de buscar un tesoro pudiendo comunicarte con otros dreamcasteros utilizando por primera vez el instrumento favorito de los tertulianos de la COPE: la voz.

Pero las posibilidades del micrófono no van a quedarse, ni mucho menos, aquí. La idea es que se acabe convirtiendo en un instrumento más que complete las capacidades on-line de la Dreamcast. Y ¿quién sabe?, quizás Sega se anime a traer ese curioso juego llamado Seaman y dentro de poco podamos guiar con la voz a nuestro entrañable hombre-pez.







Mc Volante sin queso

DESPUES DE COSECHAR UN GRAN ÉXITO en sus versiones para PlayStation y PC el año pasado, Acclaim ha decidido traer a España la versión dreamcastera del volante McLaren Steering Wheel. Este periférico creado por Skream cuenta con la licencia oficial de la escudería de Fórmula 1 y ofrece alguna que otra novedad que seguro interesará a los imitadores de los dos Michael más famosos del mundo de la conducción: Schumacher y Knight. El McLaren Steering Wheel te permitirá experimentar una vibración bautizada por Acclaim como "Double Tremor" que funciona tanto en el volante como en los pedales e incorpora una caja de cambios de cuatro marchas y un novedoso freno de mano por separado. Además, tampoco falta la opción de personalizar las funciones de los botones y ajustar la altura e inclinación. La aceleración y la frenada son totalmente analógicas. Este interesante volante se estrenará en las tiendas durante el mes de enero a un precio realmente competitivo (11.990 pesetas) y también ha sido lanzado (que le vamos a hacer) en versión PlayStation 2. Si se lo pides a los Reyes Magos no te arrepentirás.



INTERNACIONAL JAPÓN



AM2 lo enseña todo

SEGA JAPÓN QUIERE POTENCIAR las ventas on-line de su tienda Dreamcast Direct. Como promoción extra ha tenido la brillante idea de obsequiar con un interesante regalo a todo aquel que reserve una copia de Fighting Vipers 2 antes del 12 de enero: un GD-Rom con demos de los juegos que actualmente está desarrollando AM2. ¿Y sabes en qué anda enfrascada dicha división de Sega? En un par de *minucias* tituladas ¡Virtua Fighter X y Shenmue 2!



FRAGANCIAS ROLERAS

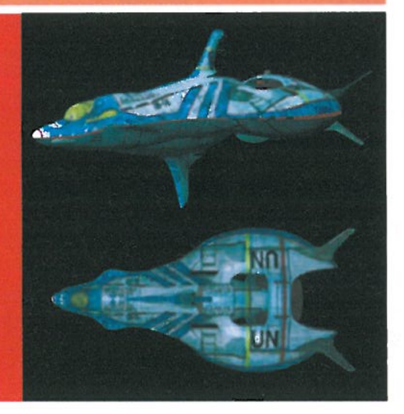
La compañía japonesa Takuyo Incorporation está versionando para la 128 bits de Sega uno de los más famosos RPG de simulación para PC. Con un título tan aromático como Fragrance Tale, se lanzará en el marcado nipón durante la próxima primavera y nos olemos que será un éxito de ventas.

SOY EL REY DEL VIDEOJUEGO

Sega ha decidido lanzar al mercado un originalísimo simulador de finanzas con toques de RPG llamado Segagaga. Desarrollado por Hitmaker, debemos asumir el papel del máximo dirigente de Sega para intentar aumentar su cuota de mercado, evitando así la bancarrota y superando a su empresa rival llamada Dogma (o Sony si prefieres las cosas claras). Estos japoneses están como regagaderas.

SUBMARINO AZUL (Y NO AMARILLO)

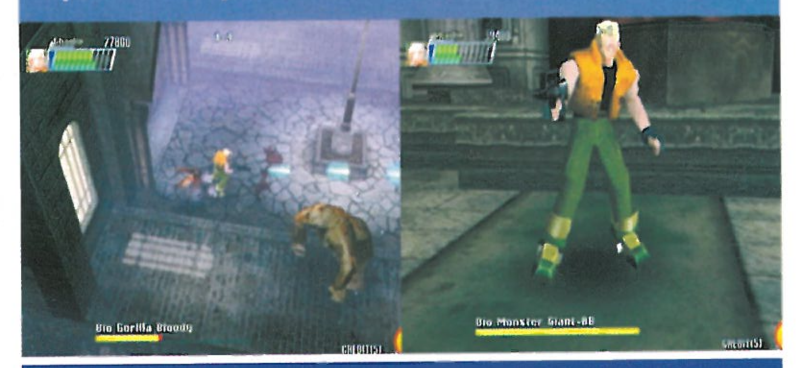
Desde el pasado 7 de diciembre los dreamcasteros japoneses pueden adquirir un juego de aventuras oceánicas llamado Blue Submarine No.6: Time and Tide. Con unas imágenes CG realmente alucinantes, Blue Submarine nos pone al mando de un grupo de arriesgados buscadores de tesoros.



INTERNACIONAL USA

GUN SPIKE A LA AMERICANA

Durante el pasado mes de noviembre salió en el mercado americano la conversión para Dreamcast de una de las recreativas más famosas en Japón. Estamos hablando de Gun Spike, un sobresaliente beat´em-up en 3D en el cual aparece el entrañable personaje Rockman. Sin embargo, como en USA siempre están cambiando los nombrecitos, lo llaman Megaman (como se conoce aquí también). Incluso el nombre del título ha sufrido cambios drásticos y ha pasado de llamarse Gun Spike a Cannon Spike.



PÁNICO EN LA CASA BLANCA

Jaleco of America será la compañía encargada de distribuir en los Estados Unidos Illbleed, uno de los *survival horror* que está levantando más expectación. Esta creación de Climax Graphics tiene todos los números para convertirse en toda una obra maestra del género. Esperamos que por lo menos eleve un poco el nivel de Blue Stinger, un juego con buenas intenciones pero con un apartado técnico bastante mediocre.

Un *gran día* para América

EL 5 DE DICIEMBRE fue la fecha elegida por Ubi Soft America para poner en los escaparates de las tiendas *yankees* Grandia II, el RPG desarrollado por Game Arts. Además de poder hacerse con el GD-Rom del juego, los dreamcasteros americanos también tienen la posibilidad de adquirir un pack especial que incluye un calendario del 2001, una taza, una camiseta (que no falte) y una pedazo de guía. Sólo queda rezar a todo el santoral al completo para que Ubi Soft España lo distribuya aquí con los mismos extras.



SEGA GAMER'S DAY 2000 EN SAN FRANCISCO

En los recintos feriales de San Francisco se celebró a mediados de noviembre una nueva feria de Sega llamada Sega Gamer´s Day 2000. Allí se presentaron novedades tan importantes como la secuela de Crazy Taxi, una versión del clásico Bomberman para poder jugarlo en versión on-line y otros futuros lanzamientos como Outtrigger, Phantasy Star Online o Daytona USA 2001.

OCIO EN RED

Planetas en la Tierra

Teniendo en cuenta el nombre de nuestra revista, no podíamos pasar por alto a un grupo llamado Los Planetas. El conjunto granadino continúa con la gira de presentación de su último disco *Unidad de desplazamiento* tocando los días 15 y 16 de diciembre en Barcelona, el 21 en Pamplona y el 22 en Donosti. La página web de Los Planetas es muy completa y en ella encontrarás abundante información sobre toda su exitosa carrera musical.

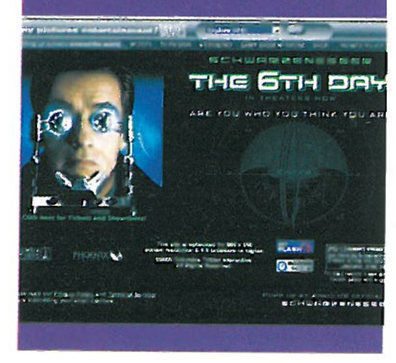
www.losplanetas.com



El día de Camilo

Desde el 15 diciembre se encuentra en cartelera *El sexto día*, la última película protagonizada por Arnold Schwarzenegger (y no por Camilo Sesto como decía Snatcher). El actor austriaco interpreta a un piloto de helicóptero que al volver a su casa encuentra a un clon suplantador. No sabemos si habrá cobrado doble caché por hacer dos papeles pero seguro que la sobredosis *arnoldiana* puede *terminar* con los nervios de más de un cinéfilo.

www.repet.com



Pasaporte al mundo Shenmue

Además disfrutar de la grandeza de los 3 GD que componen Shenmue, será mejor que no olvides echar un vistazo al Shenmue Passport. Este GD extra incorpora un montón de opciones que suponen un magnífico broche para un videojuego impresionante en todos los sentidos.
Cuando vayas avanzando en la aventura irás descubriendo nuevas escenas y canciones que podrás admirar gracias al Passport. Además, también puedes recrearte admirando las impresionantes expresiones faciales de 7 personajes que te explicarán todo lo que necesitas saber sobre Shenmue.
Pero si todo esto te parece poco, gracias a la conexión a Internet de la Dreamcast vas a poder darte una vuelta por la impresionante página Web de esta nueva obra maestra de Yu Suzuki. Allí tendrás a tu disposición las opciones Shenmue World (con un resumen de movimientos, lugares y personajes que hayas ido descubriendo), Nozomi's Messages (donde la amiga de Ryo te dará informaciones adicionales sobre algunos aspectos del juego), Data Review (una impresionante base de datos de absolutamente todo lo que has hecho durante tu aventura), Everyone's Space (un mercadillo donde conseguirás imágenes de los personajes para la VM y mascotas) y Network Ranking (el lugar en el que puedes colgar tus mejores puntuaciones). Por supuesto, desde aquí también es posible acceder al sitio oficial de Shenmue.



Graffitis hasta en la Red

SI ESTÁS ORGULLOSO DE LOS GRAFFITIS que has dibujado gracias al editor de Jet Set Radio, quizás te apetezca colgarlos en Internet para que otros dreamcasteros puedan admirarlos. Conseguirlo es muy fácil, sólo tienes que acceder a la opción de Internet del juego (asegúrate antes de tener tu dibujo grabado en la VM) y, una vez dentro de la Web, seleccionar Registrar graffiti. Puedes escoger el tamaño y ponerle algún título a tu creación antes de que pase a la posteridad.
Además, en el menú de opciones de la sede de Jet Set Radio también podrás ver los dibujos de otros artistas del spray, colgar tus mejores puntuaciones, consultar las tablas de récords o enterarte de las competiciones que van a organizarse próximamente alrededor de esta creación de Smilebit.
Pero como Internet es ante todo un vehículo de comunicación (o por lo menos eso nos decían en la facultad) también vas a poder encontrar un Tablón de anuncios en el que tienes la posibilidad de proponer un tema que otros internautas pueden comentar y un chat para todos los intrépidos patinadores de Jet Set Radio que se den una vuelta por esta completa sede.



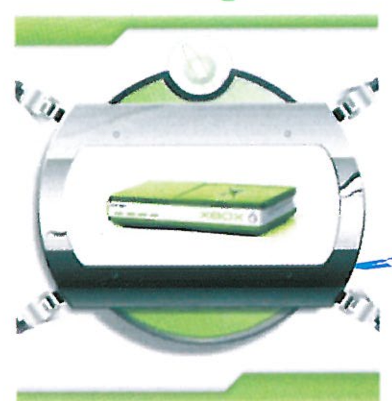


El retorno de Son Goku

Infogrames va a hacer un favor a los millones de seguidores de Dragon Ball. La compañía francesa ha adquirido los derechos de las peripecias de Son Goku, Vegeta y compañía y va a desarrollar nuevos videojuegos que, por desgracia, de momento parece que verán la luz en PlayStation, PS2 y Game Boy Color durante el próximo año. Además, también van a ser distribuidos en Estados Unidos algunos de los títulos que Bandai desarrolló en su día para PSX, como Dragon Ball Z: Ultimate Battle 22 y Dragon Ball Z: Greatest Legends. Esperamos que el resurgir de los geniales personajes de la saga acabe llegando también a nuestras Dreamcast.



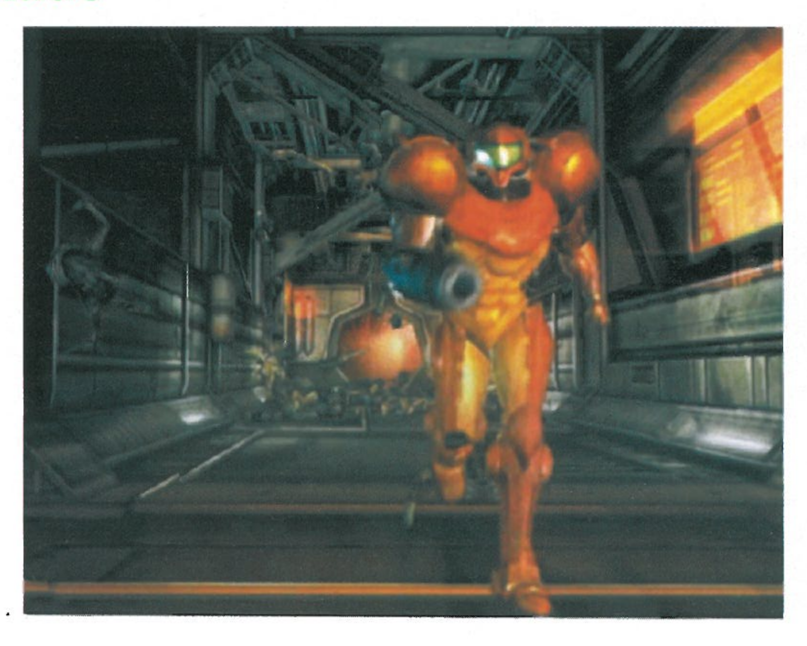
Fiebre por la incógnita consolera



SEGURO QUE ESTAREMOS DE ACUERDO EN QUE BILL GATES ha demostrado sobradamente que es un genio del marketing. Ahora el *señor dólar* tampoco está perdiendo el tiempo en la campaña de promoción de su prometedora (aunque por ahora enigmática) X-Box. La consola no estará en las tiendas hasta octubre del 2001 y no se conocerá su diseño definitivo ni los juegos que la acompañarán en el lanzamiento mundial hasta el mes de marzo aproximadamente, pero ya hay quien no quiere quedarse sin esta nueva apuesta de Microsoft. Por eso el portal de Internet americano Gamestop.com ya ha empezado a admitir reservas de la X-Box junto con tres juegos a elegir. El precio será de unos 500 dólares (100.000 pesetas al cambio), pero sólo se admitirá una reserva por persona y será necesario dejar una especie de paga y señal para asegurarse la adquisición de la consola. Para ir abriendo boca, aquí tenéis una de las imágenes con el posible aspecto definitivo de la X-Box que está circulando por Internet.

Metroid confirmado

ADEMÁS DE LOS INEFABLES Mario y Luigi, otro de los grandes protagonistas de los vídeos que Nintendo mostró al presentar su GameCube fue el clásico Metroid. Este shoot'em-up protagonizado por Samus ya apareció en su día en versiones para NES, Game Boy y Super Nintendo, pero hace poco nos ha llegado la confirmación de que habrá Metroid para GameCube. De todas formas, la noticia ha llegado a pesar del secretismo de Nintendo, ya que ha sido la compañía encargada del desarrollo del juego (Retro Studios) la que ha dado entender en su página web oficial que está trabajando en el lavado de cara de las aventuras del cazarrecompensas Samus, que una vez más se enfrentará a los malvados metroids.



BREVES

Pokémon vuelve

LA INVASIÓN POKÉMON no parece que vaya a apaciguarse de momento. El día 14 de diciembre se pondrá a la venta en Japón Pokemon Crystal, un nuevo juego basado en el universo de Pikachu y compañía que por primera vez incorporará un adaptador que permitirá cambiar algunos de estos bichejos a través de los teléfonos móviles. Además, al principio del juego será posible escoger si eres una chica o un chico y, dependiendo de tu elección, contarás con diferentes opciones en la aventura.



La Saturn aún colea

AUNQUE HAY QUE RECONOCER que la Saturn mordió el polvo ante la PlayStation, en Japón aún van apareciendo títulos para la vieja consola de Sega. El último en añadirse a la lista ha sido Yukyuu Gensou Kyoku Perpetual Colletion. De hecho se trata de un pack con 5 juegos que se puso a la venta el 7 de diciembre por 15.000 yenes (unas 25.000 pesetas). Esta colección incluye 4 títulos de esta saga que ya se habían editado y un quinto juego llamado Eternal Melody que ha sido desarrollado exclusivamente para este pack. La mecánica de esta serie es básicamente rolera con algunas fases de conversación del estilo Sakura Taisen.



LANZAMIENTOS

ESPAÑA

ENERO

ECW Anarchy Rules	Acclaim
Ducati World	Accalim
Dave Mirra Freestyle BMX	Acclaim
Vanishing Point	Acclaim
Half-Life	Havas
Woody Woodpecker Racing	Konami
Phantasy Star Online	Sega
Sonic Shuffle	Sega
Speed Devils Online	Ubi Soft
Stupid Invaders	Ubi Soft
European Super League	Virgin
Gunbird 2	Virgin
Worms World Party	Virgin
Rival Schools 2	Virgin

FEBRERO / MARZO

Starlancer	Acclaim
Ultimate Fighting Championship	Acclaim
Alone in the Dark: TNN	Infogrames
Age of Empires II	Microsoft
NBA 2K1	Sega
Skies of Arcadia	Sega
Toy Racer	Sega
Dragon Riders: Chronicles of Pern	Ubi Soft
Grandia 2	Ubi Soft
Exhibition of Speed	Virgin
Galleon	Virgin

ESTADOS UNIDOS

ENERO

Age of Empires II	Konami
Armada 2	Metro 3D
Deer Avenger	Simon & Schuster
Sierra Sports Game Room	Berkeley Systems
Stunt GP	Team 17
System Shock 2	Vatical
Hype: The Time Quest	Ubi Soft
Project Justice	Capcom
Heroes of Might & Magic III	3DO
Dragon Riders: Chronicles of Pern	Ubi Soft
Stupid Invaders	Ubi Soft
Phantasy Star Online	Sega
Metropolis Street Racer	Sega
Half-Life Multiplayer	CDL/Gearbox

FEBRERO / MARZO

18 Wheeler	Sega
Legend of the Blademasters	Ripcord
Mars Matrix	Capcom
Dark Angel: Vampire Apocalypse	Konami
Legacy of Kain: Soul Reaver 2	Eidos
V.I.P.	Ubi Soft
Evil Twin: Cyprien's Chronicles	Ubi Soft
Black and White	Sega
Soldier of Fortune	Crave

JAPÓN

ENERO

De La Jet Set Radio	Sega
Hundred Swords	Sega
Fighting Vipers 2	Sega
West Wind Rhapsody	SoftMax
NFL 2K1	Sega
Gigawing 2	Capcom
Golf Shiyouyou 2: New Challenge	SoftMax
Princess Maker Collection	Gen-X
Ultimate Fighting Championship	Capcom
Ecco the Dolphin	Sega
Boku Doraemon	Sega

FEBRERO / MARZO

The Psychology Game	Bidget
El Dorado Gate: Volume 3	Capcom
Angel Present	NEC Interchannel
Fish Eyes Wild	Victor
Battle Beaster	Studio Wonder
Illbleed	Sega
Metropolis Street Racer	Sega
Brave Knight	Panther Software
Magic The Gathering	Sega
Biohazard: Code Veronica Complete	Capcom
Eve Zero	Net Village
Tokyo Bus Guide	Forty Five
Sakura Wars 3	Sega

LOS + VENDIDOS

ESPAÑA

1. Virtua Tennis
2. Resident Evil Code: Veronica
3. Sydney 2000
4. Hidden & Dangerous
5. Dead or Alive 2
6. Virtua Athlete 2K
7. Star Wars: Episode I Racer
8. Power Stone 2
9. The House of the Dead 2
10. Silver

Fuente: Centro Mail

JAPÓN

1. Power Smash
2. Mercurius Pretty
3. Biohazard 3: Last Escape
4. Aerodancing F
5. Tricolor Crise

Fuente: Dreamcast Magazine

USA

1. Shenmue
2. NBA 2K1
3. Tony Hawk's Pro Skater 2
4. Skies of Arcadia
5. NFL 2K1

Fuente: Dreamcast Magazine

RECOMENDADOS

1. Shenmue
2. Samba de Amigo
3. Resident Evil Code: Veronica
4. Virtua Tennis
5. Metropolis Street Racer
6. Soul Calibur
7. Jet Set Radio
8. Dead or Alive 2
9. Quake III Arena
10. Crazy Taxi

LOS + ESPERADOS

1. Phantasy Star Online
2. Skies of Arcadia
3. Grandia II
4. Head Hunter
5. Out Trigger
6. Alone in the Dark: TNN
7. Half-Life
8. Vanishing Point
9. Sonic Adventure 2
10. Tomb Raider Chronicles

LOS 10 FAVORITOS DE LOS LECTORES

1. Shenmue
2. Virtua Tennis
3. RE Code: Veronica
4. Soul Calibur
5. Quake III Arena
6. Marvel vs Capcom 2
7. MSR
8. Dead or Alive 2
9. Sonic Adventure
10. Power Stone 2

Podéis enviar vuestras votaciones a la dirección de correo electrónico dcplanet@intercom.es o a Dream Planet C/Joventut 19 08830 Sant Boi de Llobregat (Barcelona)

TOMA DE CONTACTO

LOS PREVIEWS DE LOS JUEGOS QUE VIENEN



Tomb Raider Chronicles

De entre los muertos

Desarrollador: **Core Design**
Distribuidor: **Proein**
Género: **Aventura**
Internet: **No**
Fecha lanzamiento: **¡Ya!**
www.tombraider.com/trchronicles

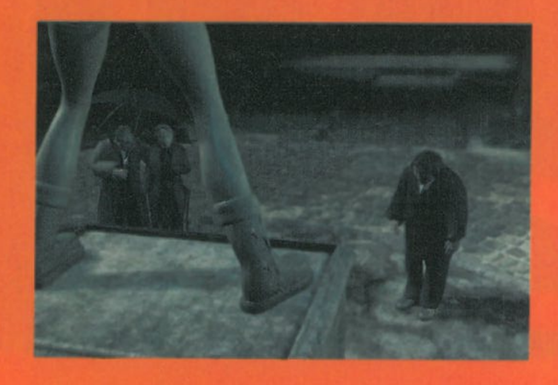
Historial Core Design: **Tomb Raider (PSX, PC, GBC), Tomb Raider II (PSX, PC), Tomb Raider III (PSX, PC), Tomb Raider: The Last Revelation (PSX, DC, PC)**

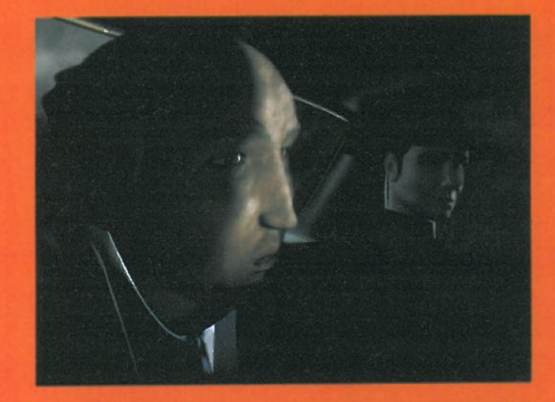
Durante los últimos años, la navidad se ha caracterizado por la confusión entre los cuartos y las campanadas (con el consiguiente atragantamiento de uvas), la ausencia de los especiales de Noche Vieja de Martes y Trece... y el inevitable nuevo capítulo de las aventuras de la arqueóloga más *acolchada* de todos los tiempos en su versión para PlayStation. En nuestras queridas Dreamcast aún no habíamos tenido ocasión de disfrutar con tan

Core Design ha intentado dar a Tomb Raider Chronicles un nuevo planteamiento que resulte más original que las últimas aventuras de Lara

entrañable invasión navideña (Tomb Raider The Last Revelation apareció en primavera), así que el efecto "que aburrimiento, otra vez la mujer de la trenza" aún no nos había afectado.

Desde la aparición del primer Tomb Raider ningún episodio de la saga ha acabado de convencer a todo el mundo porque la sensación de "deja vú" al empezar a jugar con la señorita Croft era demasiado acusada. Precisamente con la intención de solucionar este problema, Core

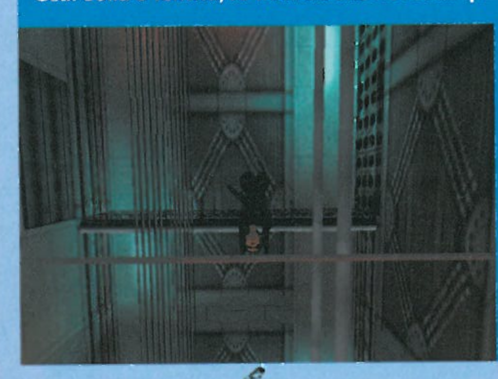






Metal Gear Croft

Una de las novedades más interesantes de Tomb Raider Chronicles es la serie de nuevos movimientos que puede realizar Lara. El que le permite caminar por cuerdas, por ejemplo, requerirá toda tu destreza ya que deberás ir haciendo ajustes con el controlador para conseguir que mantenga el equilibrio.
Pero, sin duda, la nueva habilidad de la señorita Croft que más nos ha llamado la atención ha sido la posibilidad de acercarse con sigilo a los enemigos para darles una desagradable sorpresa. Aunque no deja de ser una copia de un movimiento que ya ha aparecido en juegos como Metal Gear Solid o Tenchu, se trata de una novedad que añade variedad a algunas fases del juego.





Design ha intentado dar a este Tomb Raider Chronicles un nuevo planteamiento que resulte más original. Y para demostrar sus buenos propósitos, esta vez ni siquiera Lara está viva para pasear su palmito. Como muchos de vosotros recordaréis, nuestra intrépida heroína sufría un pequeño accidente al final de su anterior aventura y quedaba sepultada en el interior de una pirámide egipcia.

Aunque, de hecho, el cuerpo de Lara aún no ha aparecido (por lo que su muerte puede acabar siendo más falsa que una autobiografía de Ana Rosa Quintana), el punto de partida de Tomb Raider Chronicles es una reunión de sus amigos en la Mansión Croft. Allí se dan cita el padre Dunstan, Jean Yves y Winston (el mayordomo Ferrero Roché de la tercera entrega de la serie) para recordar algunos momentos estelares de la vida de Lara. Pero por desgracia ninguno se acuerda de la escena del minibatín al final de TR II, ¡qué le vamos a hacer!

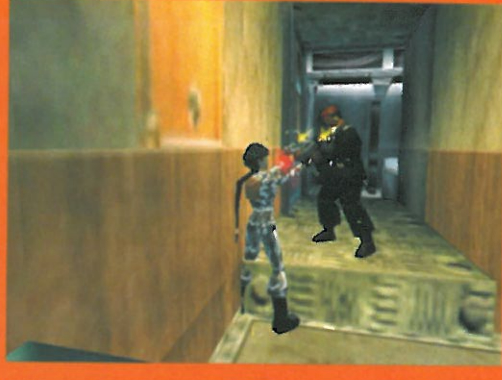
De esta manera, en lugar de la trama lineal de anteriores capítulos, el juego se estructura en cuatro *flashbacks* ambientados en diferentes lugares: unas ruinas romanas, una isla más misteriosa que las enfermedades de Pinochet, un submarino ruso de alta seguridad y una torre futurista. En cada una de estas historias controlaremos a Lara mientras busca cuatro extraños artefactos por unos niveles que mantienen más o menos la misma mecánica de siempre (saltos, exploración y resolución de puzzles) aunque con alguna que otra variación.







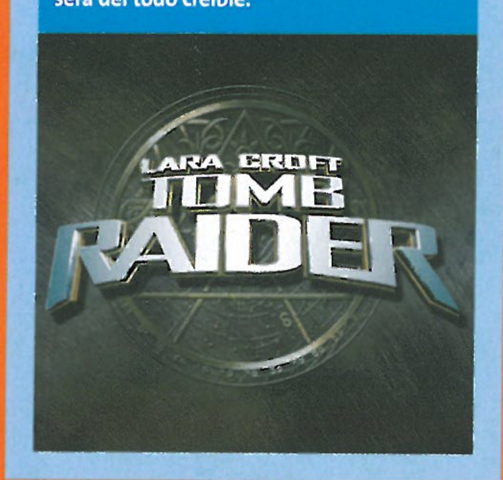






Lara en carne y hueso

Además de por el lanzamiento de Tomb Raider Chronicles, Lara también es noticia por el rodaje de la película basada en sus aventuras. El film no se estrenará hasta el verano del próximo año, pero en la página web oficial de este proyecto (www.tombraidermovie.com) puedes enterarte de las noticias que se vayan produciendo. La verdad es que, de momento, la elección de Angeline Jolie para el papel de la protagonista nos parece bastante acertada (por curvas no va a quedar) y el fichaje de Jon Voight (el padre de la actriz) como lord Croft también resulta apropiado porque el parentesco será del todo creíble.



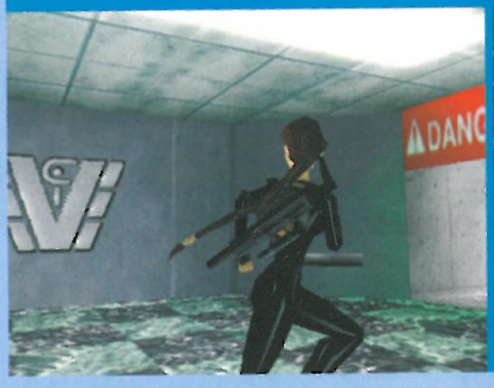
Para empezar, el ropero de la protagonista ha sido ampliado con nuevos modelitos. Mientras que en una fase controlaremos a la arqueóloga Croft con su atuendo habitual y en otra a su versión adolescente (pero bastante desarrollada, para qué engañarnos), en las otras dos historias podremos gozar con un traje de camuflaje y un vestido de cuero estilo Matrix que deja bien claro el típico crecimiento pectoral que Lara sufre en cada nueva aventura.

Pero además de estos cambios más *físicos*, hay otras variaciones que afectan directamente a la jugabilidad. Como siempre, no faltan los nuevos movimientos de nuestra aventurera favorita, que en esta ocasión parece que ha sufrido un cruce con el equilibrista de un circo. Así, Lara es capaz de balancearse en barras paralelas, andar por cuerdas flojas y, además, cuenta con nuevas técnicas de combate cuerpo a cuerpo. Gracias a estos nuevos movimientos de ataque, ya no tendrás que vaciar el cargador para acabar con todos los enemigos que te salgan al paso.

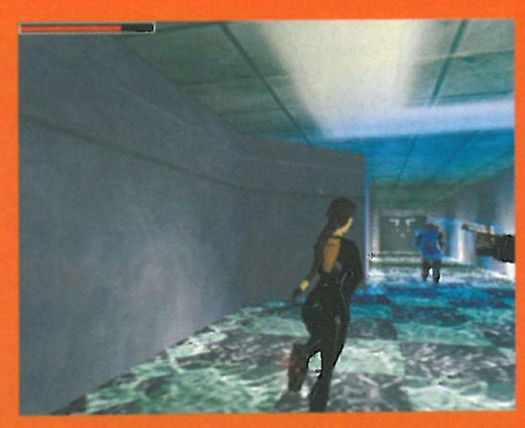


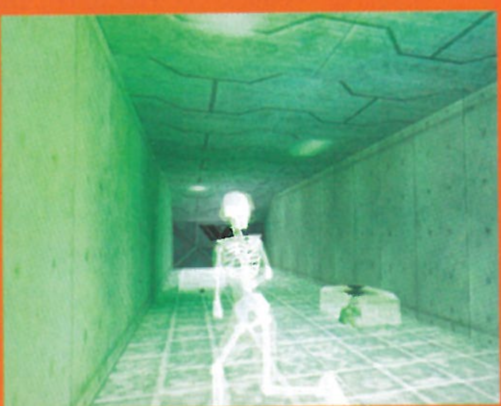
En la variedad está el gusto

Aunque nunca nos cansaremos de ver a Lara con sus inseparables pantaloncitos cortos, en esta nueva aventura también cuenta con un par de vestimentas que harán las delicias de los fans de su anatomía. En la fase que se desarrolla dentro del submarino ruso, nuestra aventurera favorita irá ataviada con un traje de camuflaje que la protege del frío siberiano (parece que el presupuesto militar ruso no da para instalar calefacción en los submarinos).
Sin embargo, lo mejor es el ajustado mono de cuero que Lara luce con su elegancia habitual. A falta de un futuro juego en el que controlemos a la arqueóloga vestida únicamente con un escueto bikini (el sueño de toda la Redacción), este modelito no esconde nada del cuerpo Danone de nuestra heroína favorita.











también será posible efectuar ataques sigilosos (sospechosamente similares a los de Metal Gear Solid) para dejarlos fuera de combate e incluso podrás utilizar cloroformo para que se queden más dormidos que viendo la colección completa de programas de José Luis Moreno.

Sin embargo, ésta no es la única novedad en cuanto a ítems se refiere. Tomb Raider Chronicles incorporará también un rifle de francotirador y una pistola lanza-ganchos que te permitirá alcanzar zonas de otro modo inaccesibles. Además, el inventario de todas las armas y objetos ha sufrido algún que otro cambio para facilitar la combinación de los ítems.

Y hablando de más facilidades, la verdad es que la estructuración del juego en cuatro historias totalmente diferenciadas ha contribuido a disminuir la infernal dificultad típica de Tomb Raider (¿alguien consiguió pasarse la tercera parte sin consultar alguna guía unas doscientas veces?), que ha desesperado a más de un intrépido jugón.

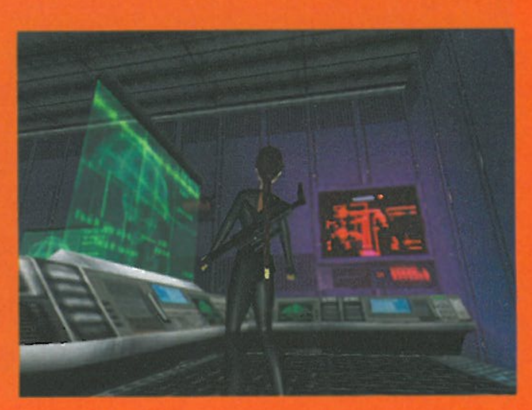
Respecto al apartado gráfico, las cosas como son, tampoco es que haya habido ninguna revolución. El motor es el mismo de Tomb Raider IV con algunos retoques, pero ha aumentado el nivel de detalle de los entornos y (esto seguro que os interesa, depravados) Lara tiene un aspecto más realista que nunca.

Lara es capaz de balancearse en barras paralelas, andar por cuerdas flojas y, además, cuenta con nuevas técnicas de combate cuerpo a cuerpo

En definitiva, la última entrega de las aventuras *larianas* parece que incorporará suficientes novedades como para enganchar a los acérrimos fans de la arqueóloga por lo menos hasta que se desvele si resucitará de entre los muertos.







Half-Life

Un shooter con mucha historia



Desarrollador: **Gearbox Software**
Distribuidor: **Havas Interactive/Sierra**
Género: **Shoot'em-up**
Internet: **No**
Fecha lanzamiento: **Enero**
www.sierrastudios.com/games/half-life

Historial (PC): **Caesar III, Gabriel Knight 3, King's Quest, Leisure Suit Larry, Tribes, Pharaoh.**

Aunque preferimos juegos exclusivos para Dreamcast, la llegada de Half-Life a nuestras consolas ha tenido un mejor recibimiento en la redacción que la reposición anual de Los Vigilantes de la Playa. Estamos ante el que para muchos es el mejor juego de PC (en su día fue premiado por más de 50 revistas) y por ello se trata de un fantástico fichaje para el catálogo de la consola de Sega.

Si por algo se caracteriza Half-Life es por su elaborado argumento, propio de una película de ciencia-ficción. Se trata de una destacable novedad si tenemos en cuenta que la historia en los shoot'em-up en primera persona suele ser una simple excusa para que el machote de turno se dedique a repartir estopa a diestro y siniestro.

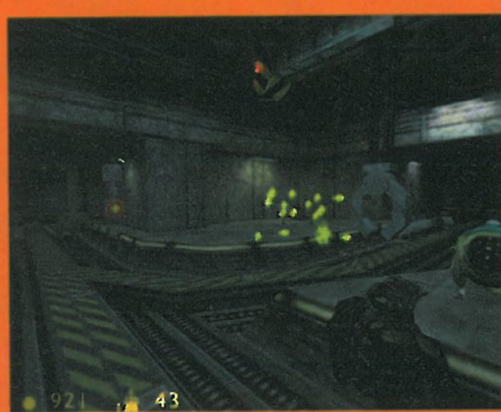
El juego que trae a España Havas Interactive, en cambio, nos mete en la piel del científico Gordon Freeman. Aunque la verdad es que el amigo Gordon no tiene precisamente pinta de héroe, se verá obligado a empuñar todo tipo de armas para escapar de Black Mesa, un misterioso complejo donde un experimento fallido ha creado un portal inter-dimensional. Gracias a esta puerta entre dos mundos han accedido a nuestro planeta un montón de extrañas criaturas que dejan a la altura de simples aficionados a Tamara, Paco Porras, Antonio David y compañía.

Además de deshacerse de estos indeseables bichos, el protagonista también tendrá que vérselas con un grupo de marines que ha sido enviado para acabar con todos los científicos que puedan chivarse de las extrañas actividades que se realizaban en Black Mesa. Y entre tiro y tiro, irás desvelando una espectacular trama que te deparará más sorpresas que el recuento de votos de las elecciones americanas.

Gearbox (responsables de Opposing Force, la extensión de Half-Life en PC) ha sido la compañía encargada de realizar la conversión del juego y la verdad es que, a priori, han realizado un gran trabajo. El modelado 3D de los





personajes ha sido mejorado y la genial Inteligencia Artificial de los enemigos ha sido trasladada perfectamente para ponerte las cosas sumamente difíciles.

Además, la versión para Dreamcast contará con una nueva aventura llamada Blue Shift que no estaba disponible en el juego original y que supone un magnífico extra. En ella controlaremos a Barney (nada que ver con el borracho del bar de Los Simpson), un guardia de seguridad que ya aparecía alguna vez en la historia original. Esta vez, sin embargo, viviremos los sucesos a través de 27 misiones que, aunque siguen sucediendo dentro de Black Mesa, han sido creadas exclusivamente para los dreamcasteros. Lo más curioso de estos nuevos niveles es que, al tratarse de historias paralelas, los caminos de Gordon y Barney se cruzarán en alguna que otra ocasión.

Tal y como sucede con Quake III Arena lo más recomendable (principalmente si suena la flauta y hay suerte con la lotería de navidad) es hacerse con el ratón y el teclado, ya que el control de los personajes es bastante más cómodo con estos periféricos.

De todas formas, el auténtico punto débil del juego va a ser la total ausencia de opciones multijugador. Si tenemos en cuenta que tanto Quake como Unreal Tournament (los rivales directos de Half-Life) se basan precisamente en las partidas on-line, parece que el shooter de Havas va a partir con una ligera desventaja, aunque ya ha sido anunciada una futura versión de Half-Life que incluirá la posibilidad de jugar a través de Internet.

De momento, sin embargo, nos tendremos que conformar con unas partidas en solitario que, por lo que hemos visto, no nos van a dejar precisamente a *medias*.



Sonic Shuffle

Sonicpoly familiar







Desarrollador: **Sonic Team (Sega)**
Distribuidor: **Sega**
Género: **Puzzle**
Internet: **No**
Fecha lanzamiento: **Principios 2001**
www.sega.com

Historial Sonic Team (DC): **Sonic Adventure, ChuChu Rocket!, Samba de Amigo, Phantasy Star Online, Sonic Adventure 2**





Al bueno de Sonic le ha dado por jugar a las cartas entre aventura y aventura. No es que se haya convertido en compañero de timba de nuestro director Snatcher sino que protagoniza un original título con una mecánica propia de los juegos de mesa. Así, siguiendo la línea de Mario Party para Nintendo 64 y de Crash Bash para PlayStation, Sonic Shuffle será un juego ideado para que la familia se reúna entorno a la consola y pase un rato divertido (algo totalmente utópico). El Sonic Team se ha encargado de la programación con la colaboración de parte del equipo de HAL Laboratories (desarrolladores de Mario Party). El puerco espín mutante (¿o has visto alguna vez a un bicho de estos de color azul?) es transportado a Maginaryworld junto con el resto de sus compañeros. Allí deberán devolver a su estado natural al desfragmentado Precioustone, fuente de poder de la Reina de los Sueños. El responsable del desaguisado es Void, villano principal de la historia al que acompaña como secundario el Dr. Robotnik/Eggman.

Éste es el argumento de un juego formado por cinco escenarios regidos por reglas propias. En ellos pueden competir hasta cuatro personajes que desde el principio son Sonic, Amy, Knuckles y Tails aunque hay otro cuarteto oculto (Big el Gato, E-102, un Chaos y Supersonic). Cada uno de ellos cuenta con una mano de cartas que deben usar como si de tiradas de dados se tratasen para avanzar por un tablero tridimensional.

Algunas casillas proporcionan anillos o los roban, en algunas hay que luchar contra un monstruo, en otras hay que participar en uno de los cerca de 50 minijuegos, etc. Y al final, en cada uno de los tableros gana el jugador que más emblemas consigue.

Con unos gráficos basados en la técnica Manga Dimension ya utilizada por Smilebit en Jet Set Radio y una prometedora opción multijugador, estamos seguros de que Sonic Shuffle servirá como magnífico tentempié hasta que llegue el suculento Sonic Adventure 2.

Worms World Party

Los gusanillos más picantes

Desarrollador: **Team 17**
Distribuidor: **Virgin**
Género: **Estrategia**
Internet: **Sí**
Fecha lanzamiento: **Enero**
www.team17.com

Historial Team 17: **Worms (Megadrive, Saturn, SNES, GB, PSX, PC), Worms 2 (PC), Worms Pinball (PSX), Worms Armageddon (DC, N64, GBC, PSX, PC), Stunt GP (PSX, PC)**

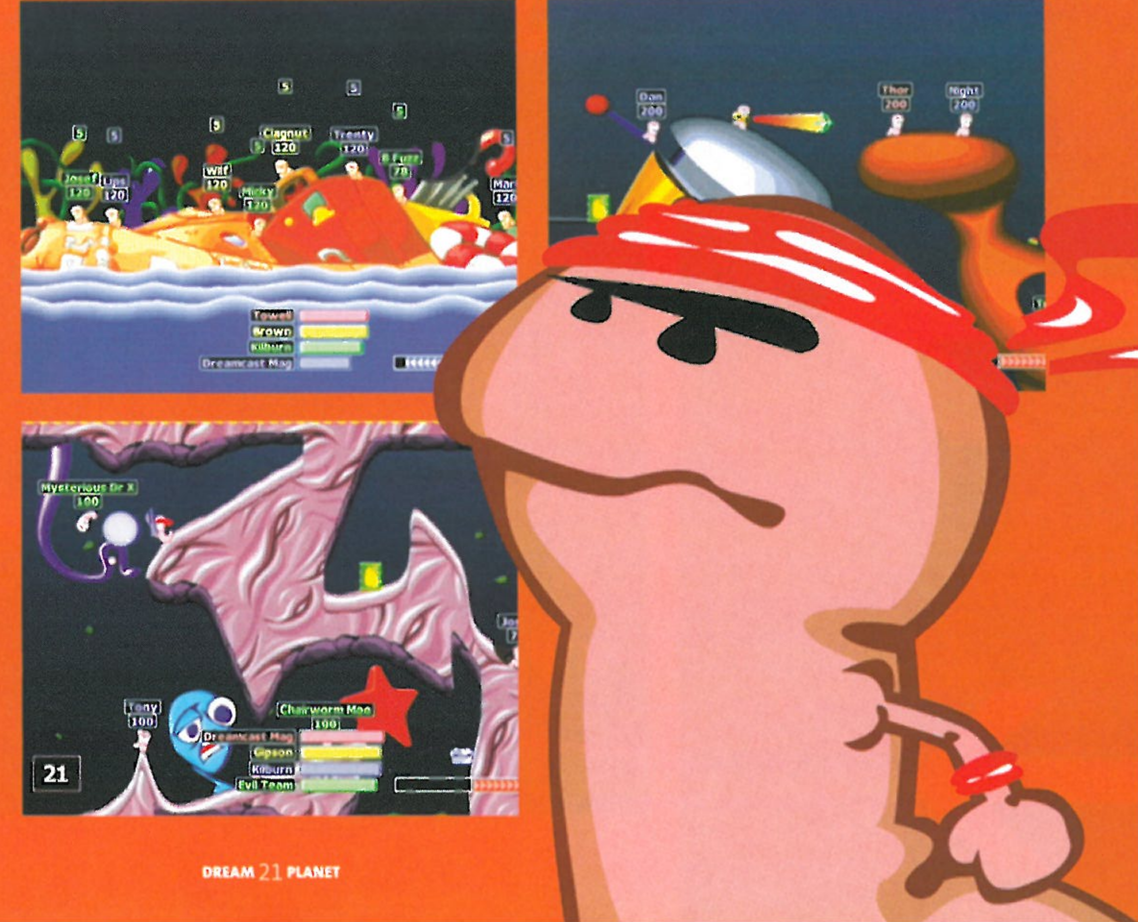


Cuando pensábamos que el Armageddon había acabado con la plaga gusanil, las lombrices creadas por Team 17 nos han sorprendido con su capacidad de supervivencia y han organizado una gran fiesta a la que estamos todos invitados. Porque la principal novedad de este Worms World Party respecto a Worms Armageddon es que aprovecha el módem de la Dreamcast para que puedas enfrentarte a gusanos de otros países conectándote a la Wormnet. Hasta seis jugadores tendrán la ocasión de participar simultáneamente en unas partidas online que prometen ser bastante viscosas.

Además, la compañía inglesa ha diseñado 20 escenarios de entrenamiento nuevos y 40 misiones totalmente diferentes a las de Worms Armageddon por si lo tuyo es la diversión en solitario. Como complemento, Worms World Party también incluirá una Wormopeadia en la que se explicará con todo detalle el funcionamiento de los 66 objetos que se pueden utilizar en el juego. Y como última mejora destacable será posible disputar un torneo en el que participen hasta ocho jugadores.

Por lo demás la nueva secuela es prácticamente idéntica a su predecesora. Los invertebrados cuentan con las mismas armas e ítems que ya aparecían en el anterior juego por lo que no será raro ver como un gusano responde con una vaca loca a un enemigo que le haya atacado con un T-Virus... ejem... burro de cemento. Tampoco faltarán las mofetas, los tests nucleares indios y las abuelas explosivas en el peculiar arsenal gusanil. Como puedes comprobar, el sentido del humor de los chicos de Team 17 sigue siendo tan corrosivo como siempre.

Así que, si ya has participado en alguno de estos peculiares combates anteriormente, seguro que te pica el gusanillo por probar Worms World Party. Bueno, mientras que sólo te pique y no te lance ovejas explosivas...



Importación

Eternal Arcadia

Desarrollador: **Overworks (Sega)**
Género: **RPG**
Origen: **Japón**
Nº Jugadores: **1**
Minijuego VM: **Sí**

Encabezar la lista de ventas japonesa sólo está al alcance de unos pocos elegidos. Eternal Arcadia es uno de esos escasos videojuegos que gozan del favor celestial y, quizás por ello, se titulará Skies of Arcadia en Occidente. Como aún queda bastante para que descienda por estas lares (Sega no ha facilitado aún su fecha de lanzamiento en España, o sea que la cosa va para largo) no está de más que le echemos un vistazo con detenimiento. A mandar.

La historia comienza con un ataque aéreo: el de la nave comandada por Alfonso, oficial del imperio Valuan, al bote volador de una chica llamada Fina. ¿Cierta sensación a "dejà vu"? ¿No empezaba de una forma parecida *La guerra de las galaxias*? Sigamos. Al rescate de la dama en apuros acude un barco pirata del clan Blue Rogue entre cuya tripulación se encuentran el prota del juego, Vyse, y su inseparable amiga Aika. Los pobres no saben que quien juega con fuego acaba más quemado que el conde Lequio a dieta intensiva de Viagra. Y es que a partir de ese acto de desinteresado heroísmo se sucederán una serie de inesperados acontecimientos.

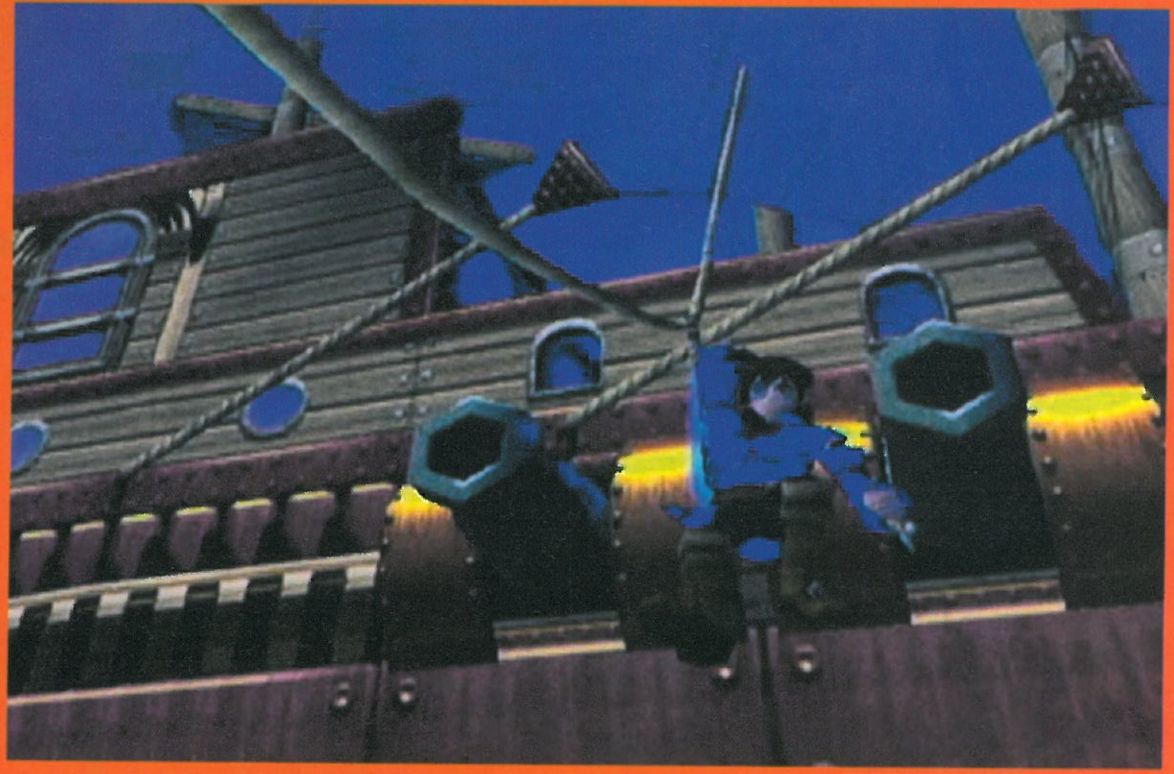
Que los malos de la historia posean nombres castizos (como Gregorio, Teodora, Belleza, Ramírez, De loco o ese tal Alfonso) tiene una explicación lógica: el imperio Valuan sería el equivalente al español del siglo XVI, cuando reinaron Carlos I y Felipe II. En aquella época de colonización del continente americano, los corsarios hacían su agosto en el Caribe (antes de que Curro veraneara allí) abordando los galeones hispanos. Como ves, entre siesta y siesta aprendimos algo de las clases de historia.

Como en todo buen RPG que se precie, los elementos fantásticos abundan más que las momias en Cine de barrio. Así por ejemplo, el mundo de Arcadia quedó destruido tras una lluvia de piedras místicas



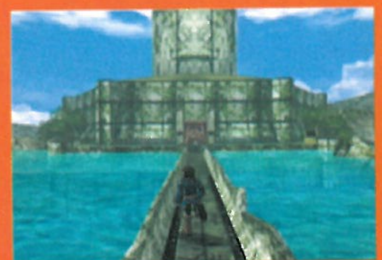
















provenientes de las seis lunas que lo orbitaban. En la actualidad, dichas rocas levitan en el cielo y son pobladas por los descendientes de los supervivientes al desastre. Algunos habitantes de Arcadia son capaces de canalizar la energía de las piedras lunares por lo que ya te puedes imaginar que los personajes que controlemos pueden realizar hechizos a tutiplén. Los conjuros se dividen en seis categorías, cada una de ellas vinculada a una piedra lunar, de forma que cuanto más utilicemos un tipo de magia más dominio tendremos sobre ella.

Los combates (que se producen por encuentros aleatorios) se desarrollan por turnos como manda la tradición japonesa. En la mayoría de ellos, tendremos la posibilidad de aumentar nuestra experiencia para hacer frente a los enemigos finales con un mínimo de garantías. Una de las principales novedades en este sentido es que los miembros de nuestro grupo no cuentan con puntos de magia individuales sino que poseen una barra común de energía espiritual necesaria para realizar golpes especiales y hechizos. Es precisamente durante la realización de estas acciones cuando el motor gráfico trabaja más que la plantilla de Dream Planet el día de cierre para deslumbrarnos con unos extraordinarios efectos de luz. Casi a la par se encuentra el resto del apartado gráfico que posee una resolución asombrosa y un nivel de detalle excepcional.

Como ni siquiera Snatcher es perfecto (por mucho que lo repita cada día frente al espejo) la versión japonesa de Eternal Arcadia cuenta con algún error, como esa niebla que emblanquece continuamente el horizonte cuando los personajes se desplazan en barco.

En todo caso este defectillo no logra ocultar las enormes virtudes de un juego que ya esperamos como maná caído del cielo.

Los miembros de nuestro grupo no cuentan con puntos de magia individuales, sino que poseen una barra común de energía espiritual necesaria para realizar golpes especiales y hechizos



Tocado y derribado

Como en el mítico juego de mesa *Hundir la flota* en Eternal Arcadia de vez en cuando nos veremos envueltos en batallas entre barcos. No será posible gritar aquello de "tocado y hundido" sino más bien "tocado y derribado" porque todo ocurre en el aire.
La mecánica de los combates es algo diferente a la de las peleas entre personajes ya que al principio de cada turno, sobre un panel cuadriculado debemos elegir qué acción realizará cada tripulante y en qué orden. Veremos entonces la secuencia correspondiente y vuelta a empezar hasta que finalice la pelea. El sistema no es muy original pero ¿a que no habías visto en ningún juego combates aéreos a base de cañonazos?





¡Gana una de las 5 copias de Quake III Arena que sorteamos!

Para entrar en el sorteo debes responder correctamente a la siguiente pregunta:

¿Cuál de estos juegos es también obra de id software?

- (A) Barbie vs. Playmobil
- (B) Doom
- (C) Chiquitos's Great Escape
- (D) The Eye of the Dioni

Participa con Sega España y Dream Planet en este concurso y consigue una de las copias del fabuloso Quake III Arena que sorteamos este mes.

Escribe en este cupón la respuesta correcta, recórtalo y envialo a la dirección que te indicamos a continuación. ¡Buena suerte!

Nombre	Apellidos	Dirección
Código Postal	Población	Teléfono
Correo Electrónico	¿Ya tienes una Dreamcast?	Respuesta correcta

Dream Planet. Concurso Quake III Arena. C/ Joventut, 19-08830 Sant Boi de Llobregat (Barcelona)

Bases del concurso:
- Aceptar las bases del concurso.
- No ser familiar ni tener ninguna vinculación con el personal de Dream Planet ni de la Editorial Aurum.
- Confiar en la honradez de los miembros del jurado y aceptar el resultado del sorteo.
- El cupón debe ser original (no se aceptan fotocopias).
- Las cartas deben llegar hasta las oficinas de la Editorial antes de la fecha de celebración del sorteo.

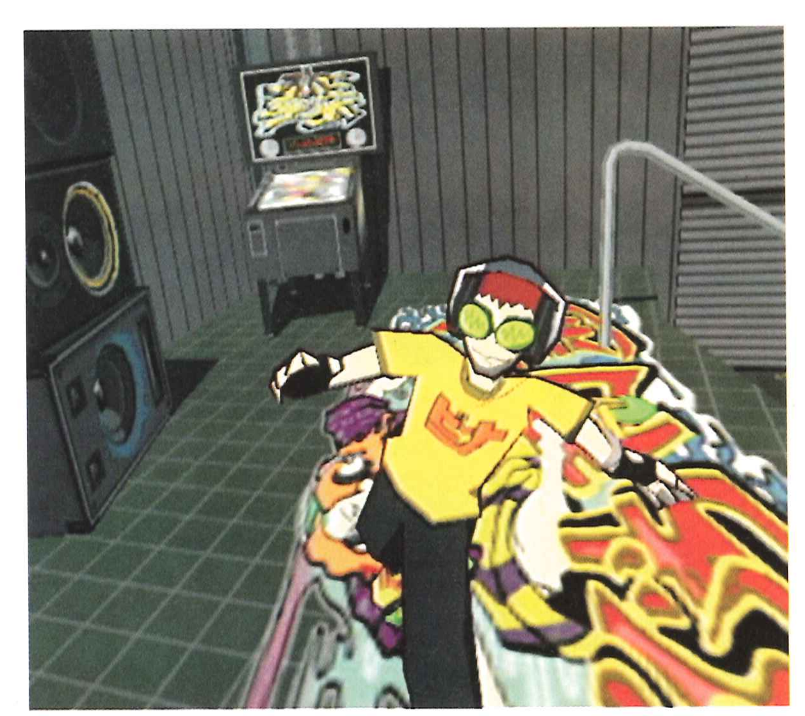
El sorteo se celebrará el día 1 de febrero en las oficinas de Editorial Aurum (sin notario). El nombre de los ganadores se publicará en el número 14 de Dream Planet.
Los premios se entregarán antes del 31-2-2001.
La respuestas son voluntarias, y los datos serán incorporados a un fichero, y destinados por el grupo Sega a ofrecerle productos y servicios de su interés. Si desea acceder, rectificar o cancelar sus datos, puede dirigirse mediante carta certificada a Sega en la calle Villanueva, 10, 1°, 28001 Madrid. Ley Orgánica 5/1992, de 29 de Octubre

PHOTOFINISH

LOS MEJORES JUEGOS DEL MERCADO ANALIZADOS A FONDO




Jet Set Radio
Patina y colorea





Género: **Arcade**
Nº Jugadores: **1**
Internet: **Sí**
Minijuego VM: **No**
Opción 60 Hz: **Sí**
Idioma: **Castellano**

Desarrollador: **Smilebit (Sega)**
Distribuidor: **Sega**
Precio: **8.990 ptas**

Seguramente ya lo dejamos claro cuando comentamos la versión japonesa de Jet Set Radio hace un par de meses pero, arriesgándonos a ser mas pesados que el No cambié de Tamara, nos vemos obligados a reiterar que si de algo anda sobrado este juego es de originalidad. Aunque los chicos de Smilebit han partido de una idea que recoge influencias de Tony Hawk's Skateboarding y Crazy Taxi, han conseguido desarrollarla hasta crear un sistema

El objetivo general del juego es conquistar los emplazamientos dominados por las otras pandillas dibujando graffitis

de juego totalmente novedoso que te engancha desde el primer momento.

Pero vayamos por partes. Jet Set Radio te sitúa en una ciudad llamada Tokyoto (no hace falta ser Colombo para deducir que está basada en Tokio y que sus calles se parecen bastante a las de la capital japonesa) donde se está produciendo una lucha entre diversas bandas por hacerse con el control de las tres zonas en la que está dividida. El objetivo general del juego es conquistar los emplazamientos dominados por las otras pandillas y para conseguirlo no deberás achicharrarlos con un lanzallamas o lanzarles bolas de fuego: te bastará con dibujar graffitis para marcar tu territorio o pintar en la espalda a los miembros de una banda rival para dejarlos más humillados que cuando Rubencebú estuvo todo un día con la cremallera del pantalón rota.

Estos graffitis pueden ser pequeños, medianos o grandes y según su tamaño deberás realizar una especie de combos con el stick analógico, siempre que hayas recogido los botes de spray que están repartidos por el escenario. Mientras buscas los aerosoles y dejas plasmadas tus estampitas en lugares tan variados como paredes, coches o autobuses, deberás patearte (o más bien patinarte) de cabo a rabo unos mapeados espectaculares en los que tienes total libertad de acción. Los detalles de estos escenarios te dejarán con la boca abierta: encontrarás tráfico real (al que puedes agarrarte para desplazarte de un lugar a otro pero que también te puede atropellar), peatones que se apartarán















horrorizados a tu paso e incluso unos simpáticos policías empeñados en mantener las calles limpias de la subversión *graffitera*. Al mando de los polis está el jefe Onishima y, aunque al principio sólo te perseguirá acompañado por unos cuantos agentes, la cosa se irá complicando y acabarás esquivando cohetes lanzados por helicópteros, tanques o fuerzas antidisturbios.

Pero además de la benemérita nipona, también te toparás con elementos estáticos que deberás aprovechar. Puedes *grindear* por barandillas, raíles, tejados e incluso cables de la luz y también existe la posibilidad de utilizar las pendientes o las escaleras para coger velocidad y hacer todo tipo de piruetas con gran facilidad: simplemente pulsando el botón de salto siempre que vayas lo suficientemente rápido.

El aspecto gráfico de los diferentes patinadores que puedes convencer para formar parte de tu pandilla (si superas las pruebas que te propondrán)

Graffitis a mí

Jet Set Radio incluye un interesante editor de graffitis para todos aquellos que siempre quisieron pintar en las paredes pero no tenían un rotulador a mano. En el editor podrás admirar los dibujos ocultos que hayas recogido en las diferentes fases del juego y escoger cuál quieres que dibujen los miembros de tu banda, pero también podrás crear tus propias estampitas gracias a la multitud de opciones incluidas. Es posible escribir el mensaje que quieras y pintarlo con una amplia gama de colores. Cuando tu obra de arte esté lista, puedes colgarla en Internet para disfrute de otros jugones.





Todo por la tapia

Además de Beat (el primer personaje controlable), otros 9 patinadores pueden unirse a ti si superas los retos que te propondrán. Cada uno cuenta con características diferenciadas, pero todos tienen algo en común: su desorbitado interés por las paredes. Aquí tienes a nuestros favoritos.

GUM: No es precisamente uno de los mejores personajes, pero su minifalda nos cautivó desde el primer momento. Además, es la primera patinadora que se unirá a tu banda.



TAB: Nos recuerda vagamente a Jamiroquai, aunque la verdad es que en ninguno de sus vídeos le hemos visto hacer las piruetas que Tab es capaz de realizar.



COMBO: Es uno de los patinadores más carismáticos. Aunque por el *peaso* de loro que lleva al hombro puede parecer que no es demasiado hábil, lo compensa con una gran potencia. Junto con Cube, te propondrá cumplir una fase especial en una especie de flashback.



GARAM: También conocido como el hombre-mosca, se comenta por las calles que es el descendiente directo de una tribu africana desaparecida. Nosotros creemos que se le fue la mano con los rayos UVA.



MEW: Su melena se quedó verde después de darse un chapuzón en Gibraltar, junto al submarino Tireless. Por lo demás es un buen fichaje para tu banda.



YO-YO: A pesar de su nombre, si lo tiras con fuerza al suelo no volverá a subir. Además, por mucha velocidad que pilles no conseguirás que se le despegue la capucha de la cabeza.



está a la altura del resto. Gracias a una técnica conocida como Manga Dimension o Cell Shading (que consiste en dotar a los personajes de un trazo de color negro que lo diferencia del entorno) todos los pandilleros parecen dibujados a mano y recién salidos de un cómic.

Además, las animaciones contribuyen a crear el ritmo trepidante que impregna todo el juego. Cada uno de los patinadores cuenta con un estilo de patinaje y una serie de piruetas diferentes y siempre espectaculares. Incluso cuando te caes desde una cornisa situada a 20 metros del suelo y acabas peor que Dumbo tras un combate con Mike Tyson, los movimientos de los personajes son espléndidos.

Y respecto al apartado sonoro, ¿qué música le pondríais vosotros a un juego con esta estética? Efectivamente: los ritmos hip-hop son los dominadores en un repertorio musical muy bien integrado en el juego. Por lo que se refiere a los efectos, encontrarás los justos (incluyendo el sonido de los patines o las voces de la emisora de la policía), pero también acompañan perfectamente a la acción.

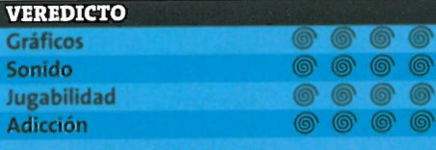
El mayor problema de Jet Set Radio (aparte de alguna que otra ralentización y algo de pop-up) es la cámara que sigue la acción. En teoría, con el gatillo izquierdo centras la cámara para poder tener un punto de vista correcto, pero resulta que este botón también sirve para dibujar los graffitis. De esta manera, alguna vez te encontrarás moviendo el punto de vista cuando en realidad quieres dejar tu marca en una pared. Pero lo más incomprensible es que hay tres botones del mando que no se utilizan para nada, así que la solución habría sido bastante sencilla.

A pesar de este pequeño tachón, Jet Set Radio continúa siendo una adquisición más que recomendable de cara a las entrañables fiestas navideñas. Tan sólo acepta un consejo: no intentes hacer lo que veas en el juego en tu casa porque las caídas desde lo alto del armario son muy dolorosas y los rotuladores Carioca no se van de la pared. Te lo decimos por experiencia.

Mientras buscas sprays y pintas graffitis, deberás patinarte de cabo a rabo unos mapeados espectaculares en los que tienes total libertad de acción



VEREDICTO



Gráficos
Sonido
Jugabilidad
Adicción

Puntuación global 93%

TOMA NOTA

En los tiempos que corren, hay que valorar como se merece un juego tan original y divertido como éste. Tan sólo echamos de menos alguna opción multijugador para acabar de redondear un título adictivo como pocos y con una estética rompedora.



Quake III Arena

Dale a tu cuerpo alegría QuakeArena

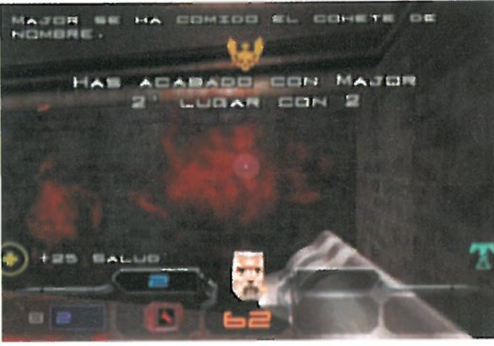












Género: **Shoot'em-up**
Nº Jugadores: **1 a 4**
Internet: **Sí**
Minijuego VM: **No**
Opción 60 Hz: **Sí**
Idioma: **Castellano**

Desarrollador: **id software/Raster Productions**
Distribuidor: **Sega**
Precio: **8.990 ptas**

Aunque hemos pasado buenos ratos jugando con esos ratoncillos de ChuChu Rocket! a través de Internet, la verdad es que esperábamos desde hace tiempo algún otro título que aprovechara todas la capacidades on-line de la Dreamcast. La espera se nos ha hecho más larga que un discurso de Fidel Castro a cámara lenta, pero por fin ha llegado Quake III Arena para hacer justicia a base de cuerpos descuartizados por un cohete y otras lindezas parecidas (sí, para que nos vamos a engañar, el juego es un poco violento y la sangre es casi un elemento más de la decoración).

Seguro que muchos de vosotros ya sabéis perfectamente cuál es la mecánica de esta creación de id software (también responsable de míticos shooters en primera persona como Wolfenstein o Doom) pero para aquellos que estén igual de perdidos que el Fary en un episodio de Friends, ahí van unas cuantas pinceladas de un juego que, aunque apareció hace más o menos un año en su versión PC, continúa siendo uno de los preferidos para jugar partidas on-line.

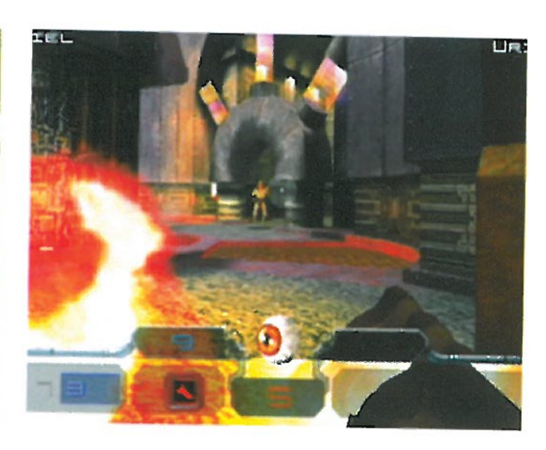
En Quake III Arena no encontrarás ninguna rocambolesca historia del tipo "una fuerza alienígena amenaza la tierra y sólo tú puedes salvar a los pobres humanos". La premisa principal del juego es muy sencilla: debes acabar con todos tus rivales antes de que hagan lo mismo contigo. Se acabó el buscar esa maldita llave que te permite superar el nivel, ya que aquí todo tiene lugar en unos escenarios cerrados llamados arenas donde lo único que debe preocuparte es acabar con todo lo que se mueva y tenga intención de dispararte.

Así, el juego está planteado principalmente como una experiencia multijugador, aunque también es posible disputar una aventura en solitario que consiste en ir acabando con los rivales un número de veces determinado con el objetivo de ir descubriendo nuevas arenas y enfrentarte a un *final boss*. Dentro de los diferentes escenarios encontrarás 14 exclusivos









para Dreamcast que no estaban en la versión PC y la multitud de armas e ítems (incluido la railgun o el demoledor daño quad que provocará más pavor en tus rivales que una tertulia literaria con Sánchez Dragó) que debes aprovechar para no dejar, literalmente, títere con cabeza.

Gráficamente, el aspecto de Quake III Arena no tiene nada que envidiar a la edición original. Las texturas están al nivel de la versión PC e incluso a veces la superan, la resolución es bestial y los modelados de los personajes y el diseño de algunos de ellos son realmente geniales. Además, el motor gráfico del juego es pura potencia: todo se mueve muy rápido y con una suavidad exquisita a unos constantes 30 frames por segundo. Incluso el modo multijugador a pantalla partida mantiene un más que aceptable nivel, aunque se produce una cierta pérdida detalles. Lo más curioso de las arenas disponibles en la opción para varios jugadores es que van disminuyendo conforme aumentan los participantes. Parece que Raster Productions (encargados de hacer la conversión) han querido ahorrarse algo de trabajo, así que si participan 2 jugadores podrás escoger entre 11 escenarios, pero si os reunís 3 ó 4 amiguetes el número de mapas disponibles baja hasta 6.

Rebajas de última hora aparte, te recomendamos que si puedes pedirle a los Reyes Magos el teclado y el ratón no te lo pienses. Estamos ante un juego pensado originariamente para los PC, así que si utilizas los accesorios propios de los ordenadores el control resulta bastante más fácil. Sin embargo, la posibilidad de poder configurar el mando de la Dreamcast como más te convenga te permitirá manejar a los personajes sin demasiados problemas, aunque deberás aprovechar todos los botones del controlador y

Mejor en compañía

En una experiencia pensada para disfrutar en compañía (estamos hablando de Quake III Arena, malpensados), no podían faltar unas cuantas opciones multijugador. Los modos Todos contra todos (Deathmatch para los amigos) y Torneo te proponen acabar con todo bicho viviente, mientras que la opción Equipo es la más recomendable para aquellos que tienen reparos a la hora de desmembrar a sus amigos. Por último, también está disponible el modo Captura la bandera, en el que, como su propio nombre indica, debes hacerte con la bandera del rival sin que te despedacen en el intento.









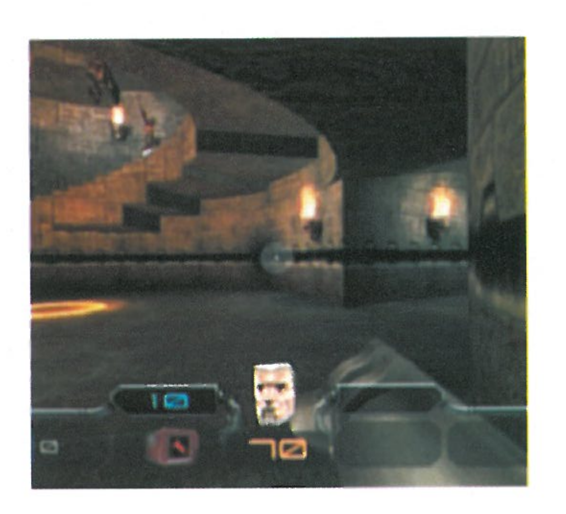
Con ustedes: las partidas on-line

Por mucho que hayamos intentado ofreceros una excelsa review de Quake III Arena, lo realmente importante del juego es la posibilidad de disputar partidas en Red. Para hacerlo, sólo tenéis que seleccionar la opción Juego on-line del menú principal. De esta manera tendréis acceso a los diferentes servidores en los que se están disputando partidas. Actualmente, además de las salas de jugones europeos, también podéis acceder a los servidores americanos. Y lo mejor de todo es que dentro de poco también será posible jugar contra PeCeros (siempre que se hagan con el parche correspondiente).
Teniendo en cuenta que el módem de la Dreamcast no es ninguna maravilla, la verdad es que el lag (tiempo que pasa desde que presionas el botón hasta que ves su efecto en la pantalla) no es escandaloso y sobre todo se nota cuando disparas un arma. Tan sólo debéis tener cuidado con que la factura telefónica no supere los 4 ceros, aunque con la llegada de la tarifa plana vais a poder freír a quien se ponga por delante sin necesidad de mirar el reloj continuamente.



practicar un poco para pillarle el tranquillo.
Quizás el mayor problema de la versión para nuestras consolas de Quake III Arena sea precisamente la extrema fidelidad con el juego de PC. Además de las 14 nuevas arenas no encontrarás ninguna otra diferencia entre las dos versiones y, teniendo en cuenta que han pasado 12 meses, esperábamos alguna cosa más. De todas formas no podemos olvidar que el principal objetivo de este título es permitirnos por fin jugar partidas a través de Internet (se acabó el descargar coches fantasmas o colgar puntuaciones) y en este sentido la elección no podría haber sido más acertada. Pero lo mejor es que, con la inminente llegada de Unreal Tournament y Half-Life, el panorama de los shooters en la Dreamcast va a estar más animado que Tarzán en El Planeta de los Simios.
Nos vemos en la Red, si es que tienes lo que hay que tener...

El objetivo principal del juego es bastante sencillo: debes acabar con tus rivales antes de que te frían a ti en unos escenarios cerrados denominados arenas







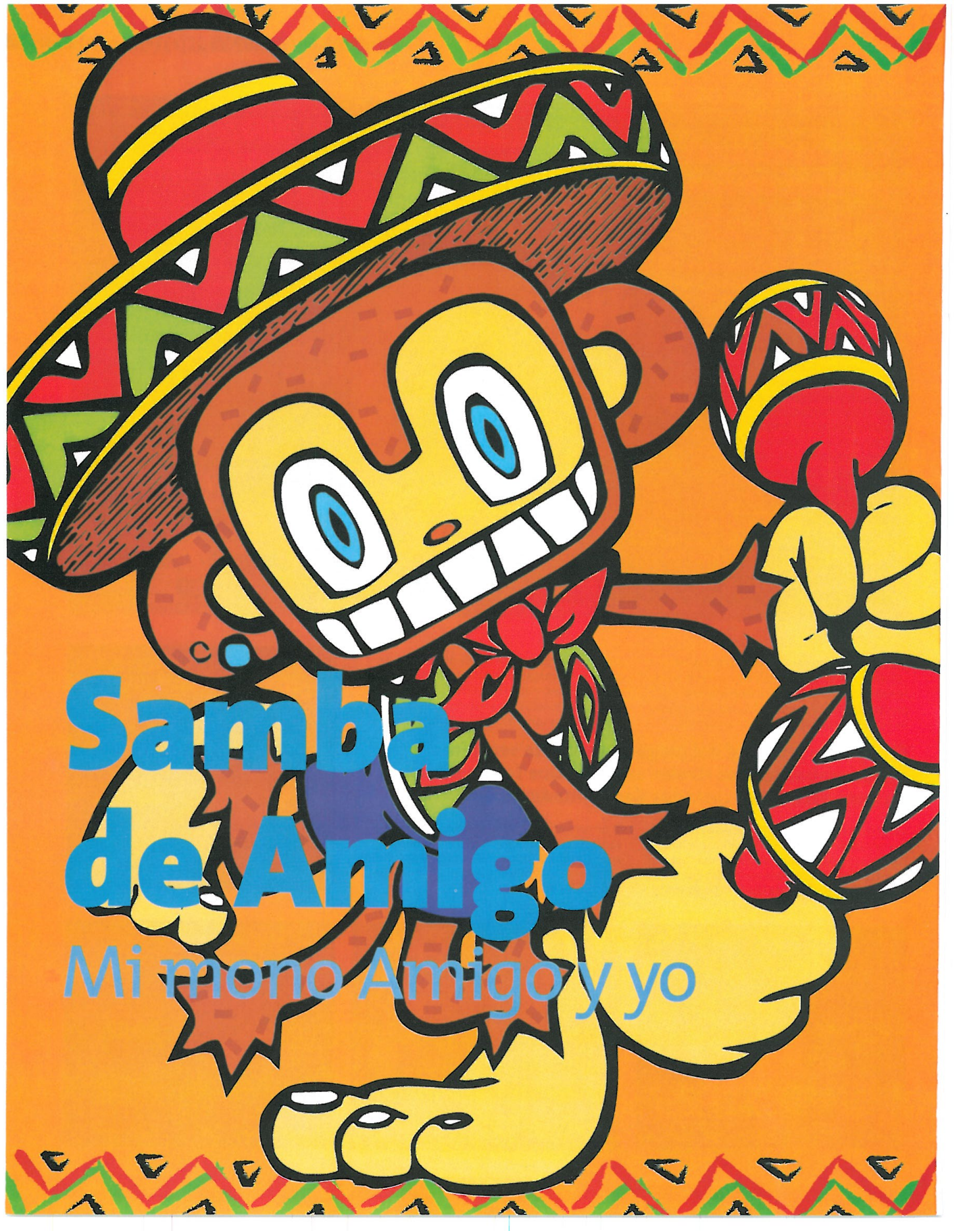
VEREDICTO

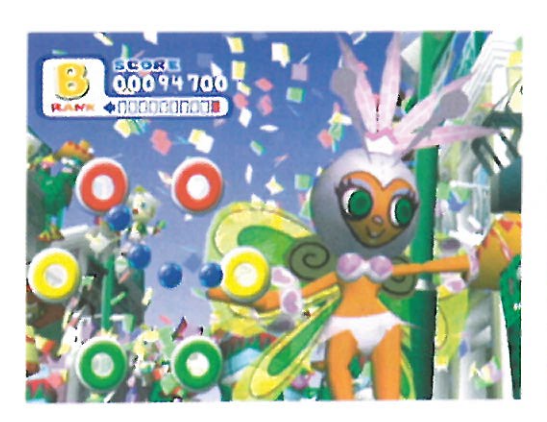
Gráficos	◎◎◎◎◎
Sonido	◎◎◎◎
Jugabilidad	◎◎◎◎½
Adicción	◎◎◎◎◎

Puntuación global 91%

TOMA NOTA

Quake III Arena se recordará como el primer juego que exprimió al máximo las capacidades on-line de la 128 bits de Sega. No lo dudes, hazte con el juego y mientras acabas con franceses e ingleses grita aquello de "Hey QuakeArena aaaaaahhhhh".


Samba
de Amigo
Mi mono Amigo y yo







Género: **Musical**
Nº Jugadores: **1 ó 2**
Internet: **Sí**
Minijuego VM: **No**
Opción 60 Hz: **Sí**
Idioma: **Castellano**

Desarrollador: **Sonic Team (Sega)**
Distribuidor: **Sega**
Precio: **Juego + Maracas y alfombrilla 19.900 ptas**

Pocas veces hemos hecho tanto el ridículo como Jesulín de Ubrique dando clases de gramática pero pasándonoslo igual de bien que Galindo pitufando con la Pitufina

Sega ha vuelto a sorprendernos con un plato *cinco tenedores*, de aquellos que te entran ganas de devorarlo nada más verlo, llenan el estómago y miman el paladar más exigente. Hace unos meses sació el apetito de miles de hambrientos japoneses y ahora llega a España para acabar con la hambruna musical de los dreamcasteros más inquietos (parcialmente paliada con Space Channel 5). La receta es sencilla y fácil de preparar así que coge bolígrafo y papel y toma nota.

Ingredientes necesarios:

Un inspirado Sonic Team (equipo de desarrollo de la compañía de videojuegos japonesa Sega cuyos integrantes tienen la peculiar afición de desarrollar juegos protagonizados por animales como Sonic Adventure y ChuChu Rocket!).

Varias horas de Samba (estilo musical procedente de Brasil conocido en todo el mundo. Se caracteriza porque lo suelen bailar con mucho estilo las mulatas brasileñas y con mucho delito el futbolista Ronaldo).

Un Amigo sin pelar (simio brasilero discípulo de Machín que prefiere dos maracas en mano que cientos de bananas volando).

Preparación:

Se meten estos tres ingredientes en un GD-Rom y se agitan con fuerza (más o menos hasta que el mono empiece a chillar). De inmediato, se introduce en la consola y se elige un modo de juego al azar. Sólo falta añadir un poco de perejil para darle color y... ¡a bailar! Nota: se pueden añadir una alfombrilla y dos maracas como guarnición para que el plato esté rico, rico.

Como puedes ver, el fenómeno Samba de Amigo no nos ha dejado indiferentes (más bien ha acabado con la escasa salud mental de la que gozábamos). No es para menos ya que pocas veces hemos tenido ocasión de hacer tanto el ridículo como Jesulín de Ubrique dando clases de gramática pero pasándonoslo igual de bien que Galindo pitufando con la Pitufina. La creación más desternillante del Sonic Team es una juerga de principio a fin en la que es imprescindible jugar con las maracas para exprimir su concepción como entretenimiento plurisensitivo: observa con detenimiento la estrafalaria coreografía de Amigo y compañía, escucha con deleitación las marchosas canciones y, sobre todo,















convierte las maracas en una extremidad de tu cuerpo mientras bailas sin parar. Incluso su sencilla mecánica de juego ayuda a sumergirse de lleno en tan *amistoso* mundo: básicamente hay que mover las maracas en la dirección que marcan unas bolas que aparecen en pantalla siguiendo el ritmo de la canción correspondiente. El repertorio es amplio y entre sus 14 melodías se encuentran temas tan conocidos como *La Bamba*, *Samba de Janeiro* y el mayor éxito castizo desde el *Torito bravo* de El Fary, es decir, *La Macarena*. Además, la versión PAL cuenta con dos canciones del sex symbol portorriqueño Ricky Martín (*Livin' la Vida Loca* y *La copa de la vida*) que no aparecían en el juego japonés.

Pero Samba de Amigo es tanto un espectáculo a nivel sonoro como visual. Los psicodélicos





Melodías por telefonía

¿Has escuchado más veces las canciones del juego que la frase "España va bien" en boca de Aznar? ¿A pesar de que bailas igual de mal que Leonardo Dantés consigues unas puntuaciones insuperables? Pues no lo dudes y visita la "Samba de Amigo Homepage", ya que te tiene preparadas unas cuantas sorpresas: un ranking mundial en el que poder incorporar tus marcas y nueve canciones que puedes descargar en la Visual Memory al módico precio de un par de bloques de memoria por unidad.

Dichas melodías han sido extraídas de juegos desarrollados por Sega como *Open Your Heart* de Sonic Adventure, *Dreams Dreams* de NIGHTS into Dreams o *Magical Sound Shower* de Outrun.







Una monería muy cara

Si no te has fijado en el precio del juego (con maracas y alfombrilla) te lo volvemos a repetir: ¡20.000 pelas! Vaya, por esa cantidad debería incluir a todo el reparto de *El planeta de los simios*. Tienes más razón que un santo si piensas que es una burrada pero ten en cuenta que la alfombrilla para juegos musicales de PlayStation como Dance Dance Revolution o El libro de la selva cuesta unas 5.000 pesetas aproximadamente.

Si descontamos el precio del GD-Rom, los periféricos de Samba de Amigo salen por unas 11.000 pesetas. La mayor parte de este gasto se debe al moderno sensor que detecta el movimiento de las maracas. Tú decides si vale o no la pena hacerte con todo el equipo: es una inversión elevada y no podrás utilizarlo en otros juegos pero la tentación es irresistible ¿verdad, amigo?.



escenarios están repletos de chillones colores y de extraños personajes que se montan su propia fiesta. A 60 cuadros por segundo menean el esqueleto el mono Amigo y sus compañeros de farra: los osos (han cantado) Bingo y Bongo, los cactus bailarines, la mariposa Linda, la gata (que ríe) Rio y los leopardos trillizos Wamba y Chumba (sólo falta Gamba).

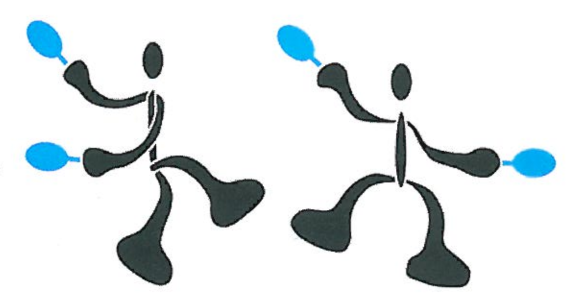
Cinco modos de juego son suficientes para que las febriles noches del sábado (nunca mejor dicho si ves Noche de fiesta) jamás vuelvan a ser

Los psicodélicos escenarios están repletos de chillones colores y de extraños personajes que se montan su propia fiesta

iguales. Arcade, Training, Original y Challenge proporcionan horas de inigualable entretenimiento pero es el modo Party el verdadero Rey del Mambo. Ideal para que dos jugadores se enfrenten en Battle, midan su amor en Couple o simplemente tengan ganas de pasar un rato divertidísimo con los variados minijuegos.

Sin embargo, el principal aliciente del juego radica en utilizar las maracas como mando de control. Son fáciles de usar, muy intuitivas y responden con total fiabilidad a nuestras órdenes. Es más, en cualquier modo multijugador tendrá más posibilidades de ganar quien las lleve. A no ser, claro está, que su contrincante haya comprado otra copia del juego y utilice otras maracas por mando. Sin embargo, cualquier intento de creación o reproducción de dicho periférico por medio de dos palos y un par de cocos rellenos de arena está irremisiblemente condenado al fracaso.

Lo que se convertirá en un éxito es cualquier guateque que organices en tu casa en el que no falten litros de bebida (mejor que no sea de garrafón), tu Dreamcast y Samba de Amigo. Organiza un campeonato, pierde la poca vergüenza que te quede (utiliza si es necesario el recurso "vamos, de un trago") y no pares de hacer el mico hasta que los vecinos aporreen la puerta. Entonces invítales a que se unan a vosotros y gritad: "¡samba al mono que estamos de fiesta!". Por cierto, buen provecho.



VEREDICTO

Gráficos
Sonido
Jugabilidad
Adicción

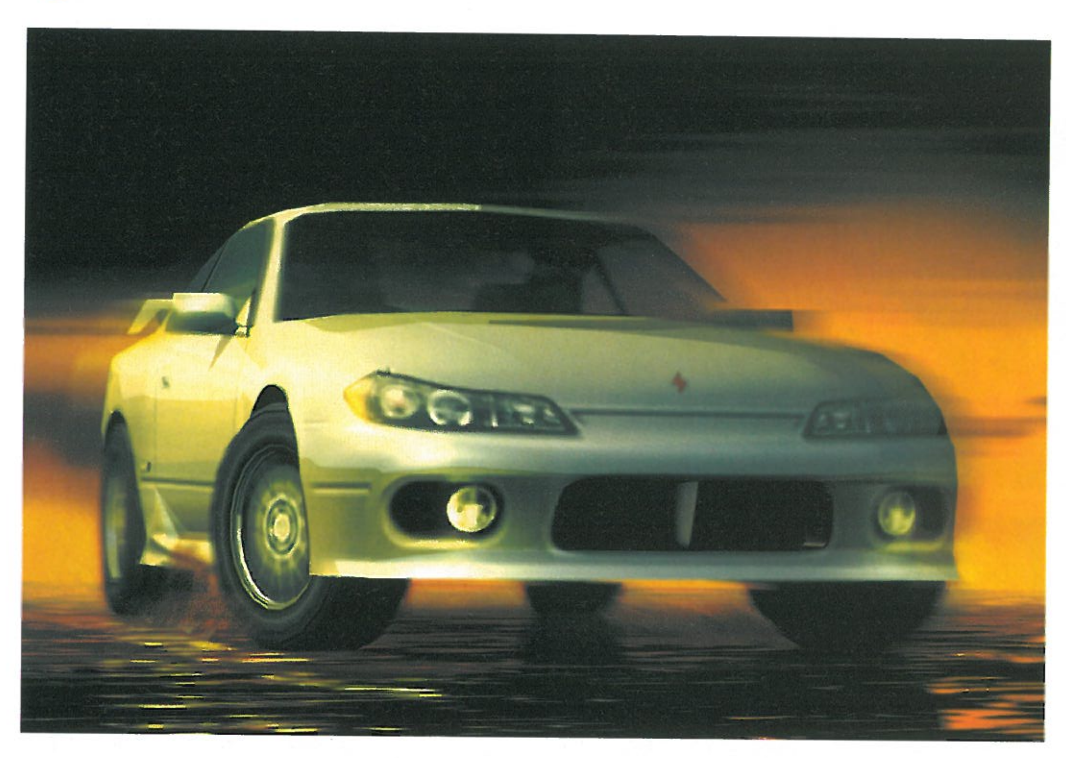
Puntuación global 92%

TOMA NOTA

Da igual que seas más torpe que los policías de *El fugitivo*. Si tienes la pasta necesaria para hacerte con el kit completo de *maraquero* hazte con él en seguida: no dejarás de moverte hasta que te duelan los sobacos.

Sega GT

¿Gran Timo o Gran Talento?







Género: **Conducción**
Nº Jugadores: **1 ó 2**
Internet: **Sí**
Minijuego VM: **Sí**
Opción 60 Hz: **Sí**
Idioma: **Inglés**

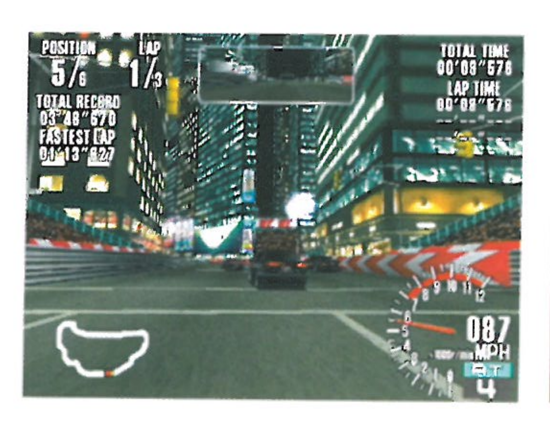
Desarrollador: **Wow Entertainment (Sega)**
Distribuidor: **Sega**
Precio: **8.990 ptas**

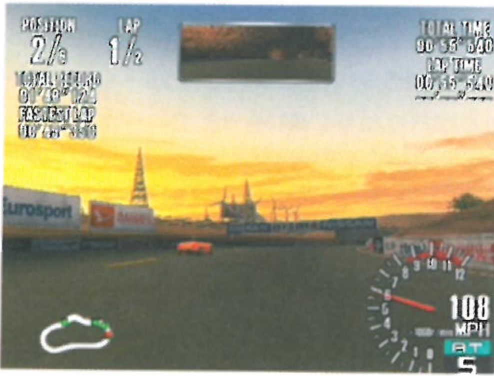
Con más de 100 automóviles por banda y 22 circuitos donde correr a toda vela, estamos más contentos que unas castañuelas porque Sega GT llega a nuestro país. Nos hemos permitido la licencia de modificar los cuatro primeros versos de *La canción del pirata* de Espronceda para dar la bienvenida como se merece a uno de los títulos estrella de Sega para estas navidades.

Desarrollado en cuerpo y alma para convertirse en el Gran Turismo de la comunidad dreamcastera, el GD-ROM programado por Wow Entertainment cumple su cometido con excesiva profesionalidad. Es decir, nos encontramos ante un juego que bien podría considerarse como la oveja blanca de la grisácea familia GT: sólo los distingue el color de la consola que los cobija.

La novedad más destacable entre Sega GT y Gran Turismo 2 la acabas de leer ya que se encuentra en sus títulos, aunque ese "GT" resulte más sospechoso que un concierto benéfico de El Dioni. En un segundo plano queda alguna que otra innovación como la posibilidad de construir automóviles, el minijuego para la VM (ver cuadro) o las opciones on-line. Sin embargo, los chicos de Wow han actuado como minuciosos cirujanos para extirpar la columna vertebral de GT2 (el modo GT) e injertarla en Sega GT (el modo Campeonato).

Dicha modalidad justifica por sí sola la adquisición del juego tanto por su abrumadora complejidad como por el potencial que encierra. Así, tendrás que actuar como una especie de hombre orquesta del automóvil asumiendo diversos roles según el caso: alumno de autoescuela cuando intentes conseguir las licencias (desde la E-Class hasta la SA-Class); piloto cuando compitas en las carreras oficiales o patrocinadas por compañías como McDonalds, Excite o Bridgestone; mecánico cuando decidas mejorar las características y prestaciones de tus coches; o ingeniero cuando dispongas de suficiente capital para construir automóviles. Vamos, que deberás ser más polivalente que un redactor de Dream Planet (¿quién te crees que sube los cafés del bar, barre la redacción y vigila







Tamagotchi De la Rosa

Sega GT incluye un minijuego llamado Pocket GT que devorará por completo tu VM ya que ocupa 128 bloques de memoria. Lo ideal sería que dispusieras de dos Visual Memory, una para salvar las partidas y otra para descargar el juego, ya que éste es muy divertido. Controlas a un piloto al que debes entrenar antes de las carreras para mejorar sus habilidades. Pero los entrenamientos valen pasta que obtendrás haciendo que tu Tamagotchi-piloto trabaje como paleta o mecánico. Cuando llegue el día de la competición, ésta se desarrollará desde una perspectiva cenital como puedes ver en la imagen.



que nadie moleste a nuestro director Snatcher cuando *medita* después de comer?).

Tan monumental modo de juego está arropado por un apartado técnico más que correcto, sin fallos de gran relevancia. Cada modelo de automóvil está construido con alrededor de 1200 polígonos y el motor no sufre para mover a los seis coches que aparecen en pantalla durante las carreras. Pero a esta impecable factura técnica le falta un acabado menos frío, más espectacular que le haga estar a la altura gráfica de F355 Challenge o Metropolis Street Racer.

Su tremendo realismo requiere un constante aprendizaje ya que el estilo de conducción varía dependiendo del automóvil que pilotes. E incluso un mismo modelo tendrá un comportamiento diferente si añadimos mejoras estructurales. Así que la mejor manera de progresar es dominar un modelo de cada clase e intentar sacarle el máximo partido a sus prestaciones.

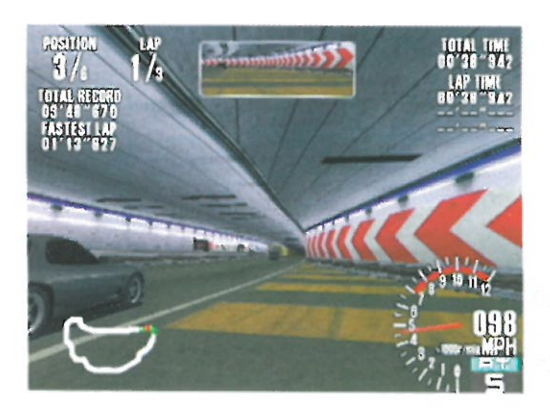
A parte de una poco inspirada banda sonora, el principal defecto del juego lo encontramos en el modo multijugador. Y es que en las carreras a pantalla partida el rendimiento del motor se divide también por dos y una espesa niebla oculta el horizonte. Es imposible distinguir nada a 10 metros de nuestro coche por que lo más normal es acabar imitando a Rompetechos el día que se examinó para sacarse el carné de conducir.

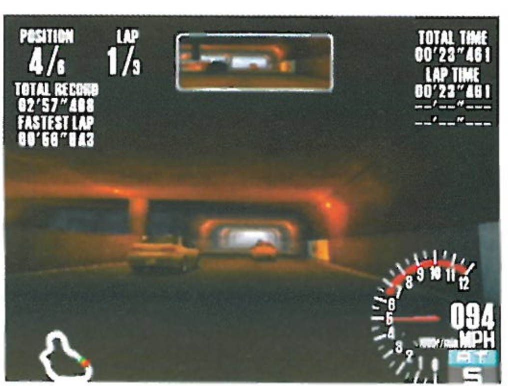
En todo caso, Wow Entertainment ha conseguido que la Dreamcast esté a la altura de la PlayStation en el género de los simuladores de conducción. Esperemos que la próxima vez intente superar el listón.

El modo Campeonato justifica por si solo la adquisición del juego tanto por su abrumadora complejidad como por el potencial que encierra











VEREDICTO

Gráficos

Sonido

Jugabilidad

Adicción

Puntuación global 88%

TOMA NOTA

Sega GT se te hará más largo que un mes sin pan. Lástima que le falte esa magia propia de las obras maestras que están un peldaño por encima de los grandes juegos como éste.

Ready 2 Rumble Boxing: Round 2

Mandíbulas desencajadas



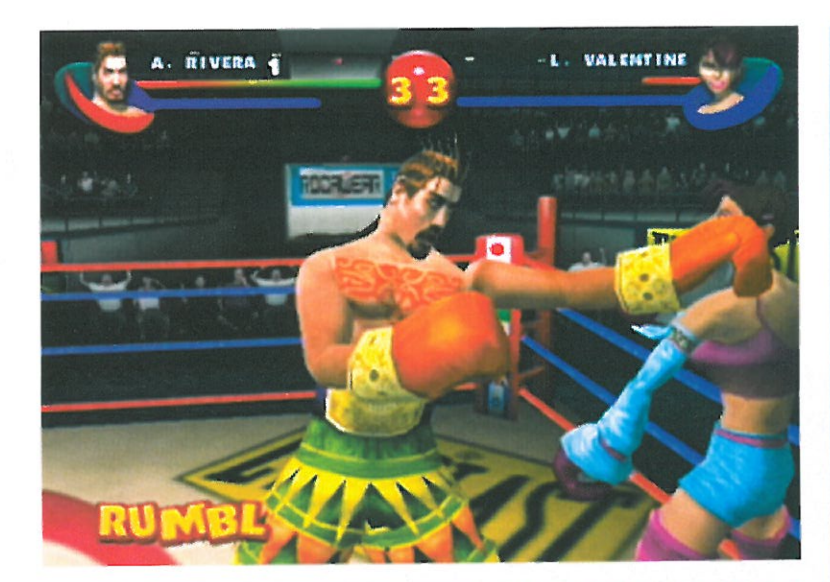
Género: **Beat'em-up**
Nº Jugadores: **1 ó 2**
Internet: **No**
Minijuego VM: **No**
Opción 60 Hz: **Sí**
Idioma: **Inglés**

Desarrollador: **Midway**
Distribuidor: **Sega**
Precio: **8.990 ptas**

Haznos caso y ten paciencia. No presiones el botón Start cuando se te indique en pantalla. Espera unos segundos... ya falta poco... ahí está una de las mejores FMV de introducción que hemos visto en un juego de Dreamcast. Se trata de una espectacular carta de presentación, un espléndido anticipo del trabajo realizado por Midway en este esperadísimo segundo round. Lejos de dormirse en los laureles la compañía estadounidense ha trabajado de lo lindo durante todo un año para conseguir que este Round 2 se convierta en un perfecto ejemplo de lo que todos esperamos de una secuela de un buen juego, es decir, que sea mejor.

De que lleguemos a esta conclusión se encargan un plantel de boxeadores más estrafalarios que los protagonistas de la saga "Paco Porras y sus verduras" (Tamara, su madre Margarita Seisdedos, Toni Genil y Leonardo Dantés). En el juego de Midway la caspa es menos abundante aunque cuente con Afro Thunder a la cabeza. A este singular individuo le acompañan otros 22 chalados de guante rojo (11 de ellos ocultos) entre los que se encuentran seres tan pintorescos como Michael Jackson, Saquille O'Neal, Bill Clinton (sí, el *becador* de la pradera yankee), su mujer Hillary o el alter ego hormonizado de Michael Buffer (el afamado presentador que grita aquello de "Let's get ready to rumble!").

Para no desentonar con su pinta, cada púgil posee un estilo de lucha propio totalmente heterodoxo que combina puñetazos inverosímiles con el choteo provocativo. Todo sirve para ir acumulando letras que le permitan "rumblear" la cara del rival. Como la inteligencia artificial de los adversarios ha sido mejorada no resulta fácil hacerles besar la lona por lo que es preciso utilizar la cabeza (en sentido figurado, no hace falta embestir con la







Entre sacos anda el entrenamiento

La modalidad Championship cuenta con algunas novedades respecto al mismo modo de juego del primer R2R. Así, por ejemplo, tienes que programar las sesiones de entrenamiento antes de disputar los combates que permiten subir en el ranking o ganar dinero. Además hay dos ejercicios nuevos (Jump Rope y Rumble Pads) y sólo es necesario pagar por los fármacos. Esto es la que encontrarás en el gimnasio *rumbleniano*:

testa cual toro desbocado) y hacer uso de tus dotes como estratega.

Como puedes ver, las mejoras son sustanciosas pero ¡no se vayan todavía, aún hay más! El cachondeo imperante en el primer R2R vuelve a adjudicarse un papel estelar, así que prepara tu mandíbula para una ración doble de carcajadas y puñetazos. Pocos juegos explotan su vis cómica como éste debido a que los chicos de Midway tienen menos sentido del ridículo que Snatcher cuando coge las maracas de Samba de Amigo para deleitarnos con su particular baile de San Vito con influencias epilépticas. Sólo tienes que contemplar los títulos de crédito para deleitarte con el espíritu bufonesco de los desarrolladores. Otros momentos hilarantes corresponden a la presentación de los boxeadores, la celebración del ganador o la patillera transformación de Michael Buffer en Rumbleman como si del Dr. Jecckyll/Raphael se tratara.

Pero no te confundas. Que el juego produzca más risotadas que un diálogo entre Chiquito de la Calzada y Cañita Brava no quiere decir que su nivel técnico sea de risa. Destaca el modelado de los personajes, con un redondeado de polígonos notable, mientras que sus movimientos gozan de una perfecta fluidez. A nivel sonoro sobresalen el sonido de los golpes, los comentarios de los púgiles (sólo les falta un doblaje profesional al castellano), la inconfundible musiquilla inicial y el efecto de deformación de la voz del árbitro cuando cuenta para que se levante un boxeador caído.

Pocos juegos de nuestra querida consola explotan su vis cómica como éste, así que prepara tu mandíbula para una ración doble de carcajadas y puñetazos

A todas estas excelencias debemos sumar una jugabilidad a prueba de bombas (incluido el *bombazo* veraniego de King África) y la inclusión de dos nuevos modos de juego (Tournament y Team Battle) destinados a mejorar las prestaciones multijugador que ya poseía Ready 2 Rumble Boxing.

Está claro que este segundo round posee un amplio repertorio de golpes para ganar por K.O. (y por incomparecencia de rivales) el cinturón de "Mejor beat'em-up pugilístico para Dreamcast".



VEREDICTO

Gráficos
Sonido
Jugabilidad
Adicción

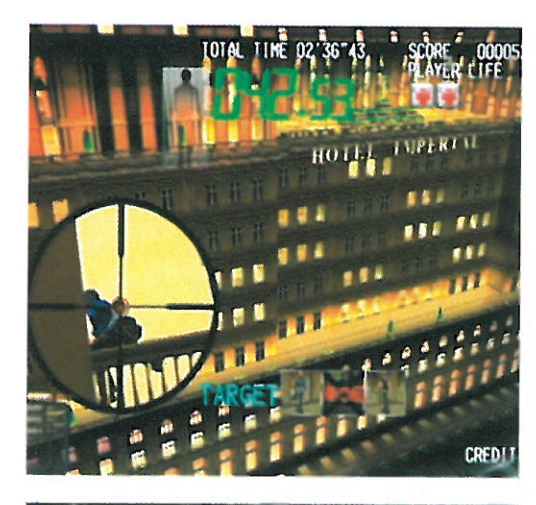
Puntuación global 94%

TOMA NOTA

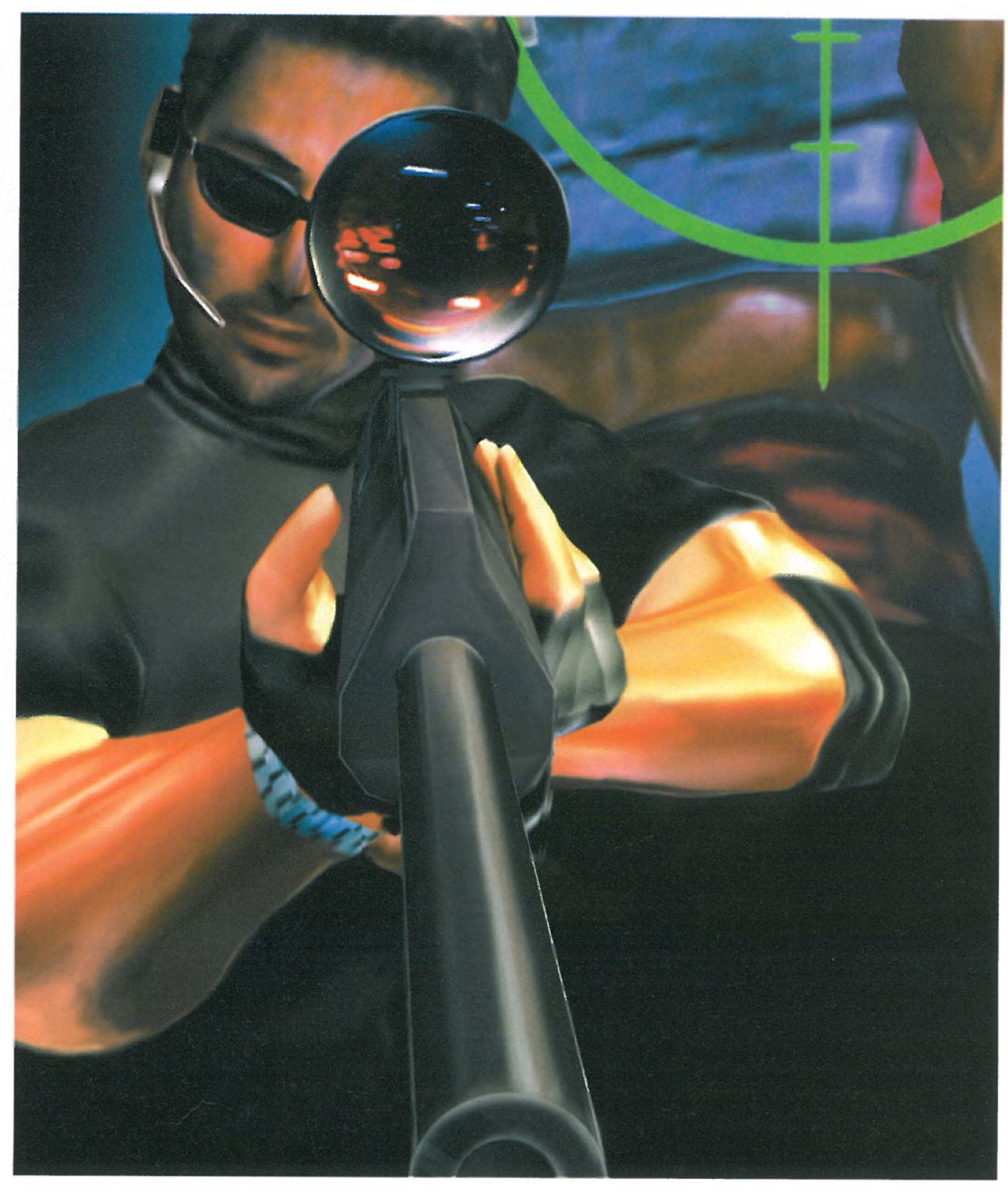
¿Tienes más sentido del humor que el cachondo sastre de Rappel? ¿Ready 2 Rumble Boxing te enganchó más que el pegamento a Juan Imedio? Pues ya sabes, para estas navidades tu-round 2 de Midway.

Silent Scope

Silencio, se dispara







Género: **Shoot'em-up**
Nº Jugadores: **1**
Internet: **No**
Minijuego VM: **No**
Opción 60 Hz: **Sí**
Idioma: **Castellano**

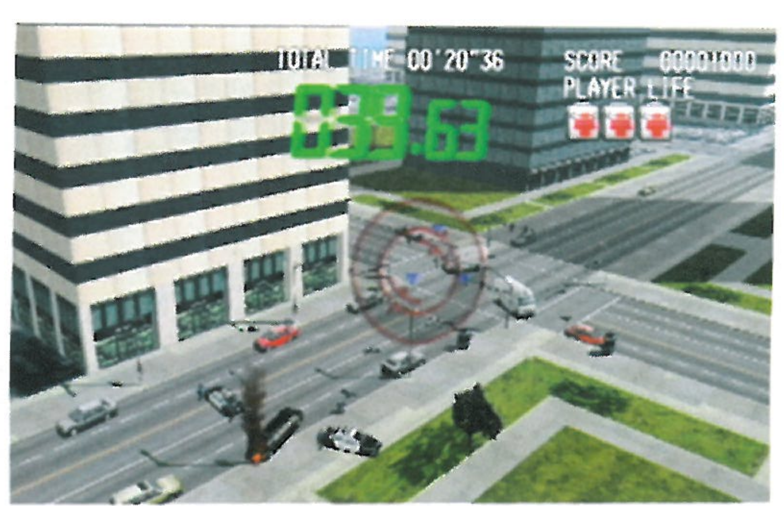
Desarrollador: **Konami**
Distribuidor: **Konami**
Precio: **8.600 ptas**

Hace bastantes años, una recreativa llamada Operation Wolf alucinó a los jugones de todo el mundo por la posibilidad de emular a Chuck Norris (sin tanto pelo en pecho, claro), matando con una metralleta de plástico a los enemigos que aparecían en pantalla. Ahora este tipo de *coin-ups* se han hecho bastante habituales, y una de los más originales que han aparecido en los últimos tiempos es Silent Scope, una máquina en la que un rifle de francotirador te permitía eliminar a una organización terrorista que había raptado a la familia presidencial estadounidense. Lo malo es que, en su conversión para Dreamcast, se ha perdido un periférico tan atractivo como éste.

Desde luego, en Silent Scope se echa en falta la Dreamcast Gun. Vale, los gatillos del mando están muy bien aprovechados, pero quedan un poco pobres frente a la espectacularidad que le daba a la recreativa original el rifle telescópico. Otra novedosa posibilidad es jugar con el ratón, un periférico que te proporcionará una gran precisión. Y la verdad es que esta precisión te va a hacer falta, porque si bien las primeras fases no son difíciles, poco a poco el juego se va haciendo más complicado que saber dónde mira el Dioni. Sobre todo porque el límite de tiempo provoca que pierdas créditos que irían muy bien para enfrentarse a los jefes de nivel. No obstante, el juego es tremendamente divertido y adictivo, y esa misma dificultad le añade una buena dosis de *pique* que hace difícil dejar de apretar el gatillo.

Lástima que entre el frenético ritmo del juego y









las vistas largas se esté medio escondiendo un nivel gráfico que, sin ser malo, no es para tirar cohetes. Tanto los personajes como el entorno en el que se mueven son demasiado poligonales, y las texturas de los escenarios no están demasiado trabajadas. Además, los enemigos parecen actores malos: tras uno de nuestros disparos, tardan tanto en caer al suelo que les sale barba por el camino.

Un juego como Silent Scope, que tiene una mecánica que varía menos que los monólogos de Gila, no creemos que haya hecho sudar demasiado a los encargados del sonido. La música es muy correcta, y acompaña muy bien a la acción, dotándola todavía de más ritmo y de más emoción... pero los efectos sonoros, por buenos que sean, se repiten hasta el infinito y más allá. Porque, ¿para qué nos vamos a engañar?, los tiros suenan igual aquí y en Monforte de Lemos...

No hay grandes novedades con respecto a la *coin-up* original. No se ha añadido ni un nivel más a las 6 fases del modo Historia, mientras que Time Attack y Shooting Range también son idénticos... entonces, ¿qué aporta este GD-Rom? Un nuevo modo Training (que ya existía, aunque más sencillo), en el que se han creado tres niveles con cuatro minijuegos cada uno. Un añadido algo pobre, porque pegar tiros a figuras de cartón no es tan divertido como disparar sobre terroristas.

Silent Scope no romperá moldes ni por su factura técnica ni por la originalidad de su desarrollo pero, aun así, su ritmo imparable y su adictiva mecánica lo convierten en uno de los shoot'em-up más entretenidos y recomendables para Dreamcast. Lástima que, una vez superada su dificultad, sea más corto que los vestidos de Esther Arroyo. Otra oportunidad perdida de reaprovechar la Dreamcast Gun: tendremos que seguir utilizándola para imitar al Robert De Niro de Taxi Driver delante del espejo del lavabo: "¿A mí? ¿Me lo dices a mí? ¡Piñaoooooou!".

Necesidades de un francotirador

Ya se sabe, el oficio de francotirador es solitario, muy masculino... y claro, estos buenos hombres también son humanos y tienen sus impulsos. Así que no es de extrañar que usen su mira telescópica para mirar cosas más agradables. Precisamente, en Silent Scope también podremos recrearnos la vista con atractivas mujeres, lo que hará crecer las unidades de vida... y bueno, quizás también otras cosas de las que preferimos no hablar, que luego nos llaman pervertidos. En todo caso, si a alguien le ofende ver tanta carne, puede aumentar la ropa de las féminas mediante el menú Options.







VEREDICTO	
Gráficos	3/5
Sonido	3/5
Jugabilidad	3/5
Adicción	4/5

Puntuación global 76%

TOMA NOTA

Un rifle de francotirador en forma de mando de Dreamcast y un presidente (el americano, claro, porque si fuera Aznar...) que necesita ser salvado. ¿Quién va a resistirse a la tentación de una aventura semejante?

UEFA Dream Soccer

Allá van con el balón en los pies



Género: **Deportes**
Nº Jugadores: **1 a 4**
Internet: **Sí**
Minijuego VM: **No**
Opción 60 Hz: **Sí**
Idioma: **Castellano**

Desarrollador: **Silicon Dreams**
Distribuidor: **Sega**
Precio: **8.990 ptas**





Si hay algo por lo que no destaca precisamente Dreamcast es por sus juegos de fútbol. Virtua Striker 2 tenía un magnífico nivel gráfico, pero era menos manejable que un coche sin volante. UEFA Striker, aunque mucho más jugable, era visualmente muy inferior. SWWS 2000, el primer juego de fútbol de Silicon Dreams para Dreamcast, fallaba tanto a nivel gráfico como en jugabilidad, aunque esos errores fueron subsanados en parte en SWWS Euro Edition. Se esperaba un salto cualitativo importante con la nueva propuesta de la compañía inglesa, que en principio debía llamarse SWWS 2K1, pero que finalmente (por un acuerdo con Infogrames) se ha titulado UEFA Dream Soccer. Una vez visto, catado, jugado y descuartizado (vamos, lo que suele hacer nuestro colaborador T-Virus con todo GD-Rom que cae en sus zarpas) nos ha dejado un poco fuera de juego.

La aceptable jugabilidad y la cantidad de modos de juego de UEFA Dream Soccer aseguran una importante cuota de adicción

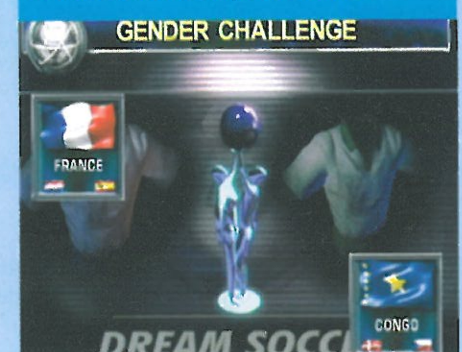
El nivel gráfico es lo más flojo del juego. Así por ejemplo, los movimientos de los jugadores son más artificiales que el ojo de cristal de Colombo: muchas veces, más que correr, parecen patinar sobre el césped. Pero es que además, por más que acerquemos la cámara, no podremos distinguir apenas ningún rasgo en las caras de los futbolistas, que se parecen tanto entre ellos como los Pitufos sin ropa. Las animaciones en las que se celebran los goles también son muy chapucerillas (a veces, incluso se ralentizan) e impropias de una consola con la potencia de la Dreamcast.

Tampoco hay gran cosa que decir del sonido. Los efectos sonoros que se producen en el campo del juego son simplemente correctos, y quizás lo más conseguido es el rugido de las gradas, aunque llega a hacerse un poco cargante. Lo que, en principio, debería ser lo más destacable del apartado sonoro es uno de sus principales fallos: la locución en castellano de los partidos por parte de María Escario, Javier Reyero y Matías



En busca de la originalidad

Entre las dos modalidades principales de UEFA Dream Soccer (Tradicional y Arcade) es la segunda la que contiene los modos más originales del juego... o los más raros, según como se mire. Uno es Dominio Mundial, en el que escoges a una selección para dominar futbolísticamente el mundo; otro es Modo de Supervivencia (nada que ver con el programa de Tele 5), en el que juegas partido tras partido, acumulando puntos, hasta que un equipo te elimine; también está Contrarreloj, que es un partido disputado según la norma de gol de oro; y por último, Gender Challenge, que consiste en una competición mixta







Prats (hijo). Su retransmisión es más soporífera que un programa de *La noche abierta* al ralentí.

Lo que sí resalta es su jugabilidad. Se ha mejorado bastante el manejo de los jugadores respecto a los dos SWWS, y es razonablemente sencillo controlar el balón, driblar a contrarios y hacer jugadas más o menos espectaculares. Además, el nivel técnico de los contrarios y la velocidad de circulación del balón pueden ajustarse, con lo que no te resultará demasiado difícil meter goles desde el primer día. Lástima que a veces el cambio automático del futbolista que controlamos sea tan anárquico que puedes pasar varias veces junto al balón sin tocarlo siquiera.

Aparte de los tradicionales modos futboleros, UEFA Dream Soccer tiene otros más originales dentro de la modalidad Arcade (ver recuadro). De entre las Ligas que se pueden jugar, llaman la atención tres tan exóticas como la estadounidense, la japonesa y la escocesa. Las competiciones nacionales están bastante bien actualizadas, aunque como es tradicional en los juegos de Silicon Dreams (el presupuesto no llega para pagar los derechos de imagen, chicos) los nombres de los jugadores son más falsos que el peluquín de Luís María Ansón. Una de las opciones más divertidas es la multijugador, con la que tanto podrás jugar contra tus amigos como colaborar para batir a otro equipo.

A pesar de su mejorable nivel gráfico y de la irregularidad de su sonido, UEFA Dream Soccer destaca por una jugabilidad más que aceptable y una cantidad de modos y opciones lo suficientemente amplia como para asegurar una importante cuota de adicción.

Dentro de la raquítica oferta de juegos de fútbol que tiene la Dreamcast, esta propuesta de Silicon Dreams llama la atención por ser una de las más divertidas. UEFA Dream Soccer se erige como el mejor juego de fútbol de Dreamcast: los demás son todavía peores.





VEREDICTO

Gráficos	3,5/5
Sonido	3/5
Jugabilidad	4/5
Adicción	4/5

Puntuación global 78%

TOMA NOTA

Si no te importa llevar a un jugador llamado Gwardyola ni soportar a un Matías Prats medio adormecido, seguro que lo pasas genial con este juego. No es una maravilla, pero ¿a que engancha?

ESPN International Track & Field

Dedos de fuego

Género: **Deportes**
Nº Jugadores: **1 a 4**
Internet: **No**
Minijuego VM: **No**
Opción 60 Hz: **Sí**
Idioma: **Inglés**

Desarrollador: **Konami**
Distribuidor: **Konami**
Precio: **8.600 ptas**

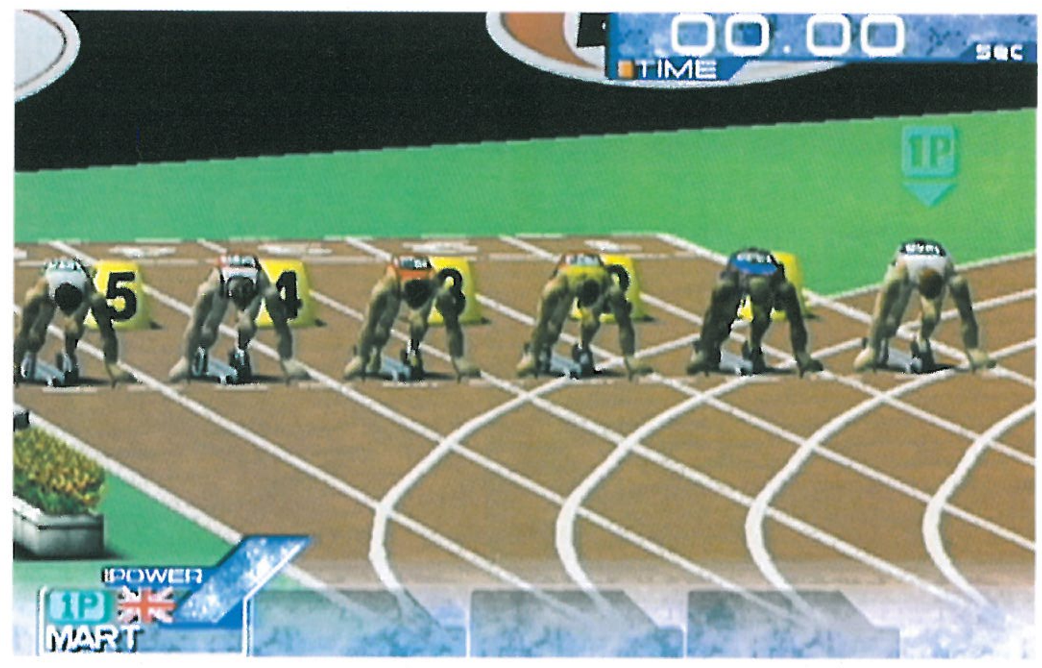




Desde que el panorama consolero estaba dominado por la primitiva NES, una de las piedras angulares de Konami han sido los juegos deportivos, de los que ha realizado algunos de los más divertidos de todos los tiempos. Quizá su saga más famosa sea Track & Field (ver recuadro) que, gracias a su asociación con la cadena televisiva americana ESPN, se ha transformado en ESPN International Track & Field. Después de su paso por las plataformas de la competencia, nos llega una versión para Dreamcast aunque, por desgracia, no todo lo buena que podría esperarse.

La pregunta que nos hemos hecho al ver la creación de Konami mientras nos llevábamos las manos a la cabeza es: "¿pero se trata de un juego de Dreamcast?". Si os decimos que los practicantes de halterofilia levantan la barra sin cogerla, os podéis hacer una idea de su nivel gráfico. Por si fuera poco los atletas tienen caretas de cartón por rostros, así como más junturas que Cher y Michael Jackson; los ángulos de cámara están tan mal escogidos que, muchas veces, saber cuándo tienes que saltar o lanzar algo es cuestión de pura intuición; el público es un aterrador amasijo de píxeles en constante movimiento que parece surgido del infierno.

El sonido tampoco ayuda demasiado a mejorar el GD-Rom. Las melodías pueden resultar audibles sin ser nada del otro mundo, pero los efectos de sonido (más escasos que el buen humor en Noche de fiesta) son auténticamente penosos. Si bien los gruñidos de ciertos atletas (que recuerdan más a un oso pardo en época de celo que a un deportista) resultan risibles, donde la cosa llega al nivel de un especial navideño de Los Morancos es en el ruido del







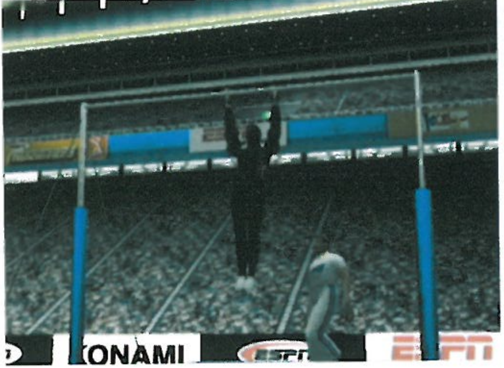




Atletas pixelados

En 1983, Konami publicó Hyper Olimpic (rebautizado en su llegada a los Estados Unidos como Track & Field), un juego deportivo para la NES en que se disputaban seis pruebas olímpicas: 100 m lisos, salto de longitud, lanzamiento de jabalina, 110 m vallas, lanzamiento de martillo y salto de altura. El éxito de su mecánica, que consistía en apretar frenéticamente los dos botones de la consola para correr, fue tan grande que enseguida surgieron clones como Decathlon, de Activision, o Summer Games, de Enix, que sin embargo no llegaron a la altura del título de Konami.







público: una especie de rugido taladrante y continuo que apenas varía de tono.

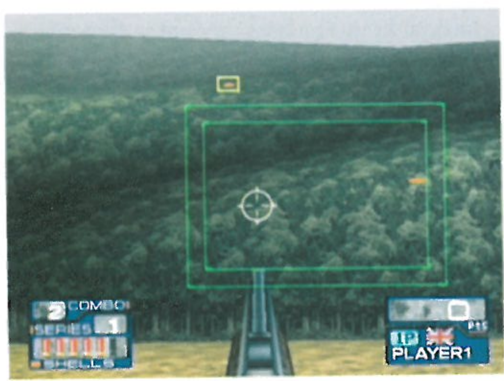
La jugabilidad es para dar saltos... encima del mando de desesperación. Para conseguir el ritmo de pulsación adecuado, o tienes unos dedos como el del anuncio de la tarifa plana de Telefónica o utilizas el "truco del mechero fullero" de nuestro redactor jefe Rubencebú (que consiste en frotar enérgicamente los botones del mando con un bolígrafo grande o un encendedor de 20 duros). Y lo que es peor, en las pruebas en que hay que usar también el gatillo es más que necesaria la intervención de otra persona. Además, las últimas pruebas son más difíciles que las anteriores, o sea que acabaréis con los dedos más machacados que un zombie leproso en una película gore.

Se pueden disputar un total de 12 pruebas, cuatro de ellas ocultas. Las que se pueden jugar desde el principio son 100 m lisos, barra fija, salto de longitud, salto de pértiga, lanzamiento de martillo, 110 m vallas, lanzamiento de jabalina y halterofilia. Consiguiendo el oro en todas ellas accedes a dos más: salto de altura y triple salto. Una plata en ambas permite disputar el salto de potro, que una vez superado desbloquea el tiro al plato. Pero piensa que conseguir cualquier medalla es más difícil que sacarle una frase inteligente a los concursantes de *El bus*.

El bajo nivel gráfico de ESPN International Track & Field, así como su sonido del montón, serían perfectamente perdonables si su desarrollo fuera lo suficientemente adictivo como para que pasaras por alto estos detalles. Pero el problema es que si hay algo que esta propuesta no tiene es una dificultad ajustada, lo que hace auténticamente desesperante disputar cualquiera de sus pruebas.

Es una pena que una compañía histórica como Konami haya desarrollado un juego tan mediocre, pero mientras no rectifiquen con una segunda parte lo mejor es que optéis por utilizar el bolígrafo para escribir a la sección Buzón.







VEREDICTO

Gráficos	
Sonido	
Jugabilidad	
Adicción	

Puntuación global 51%

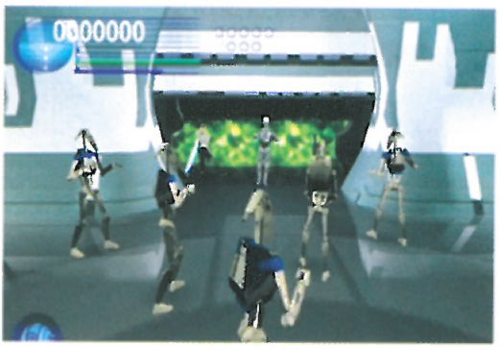
TOMA NOTA

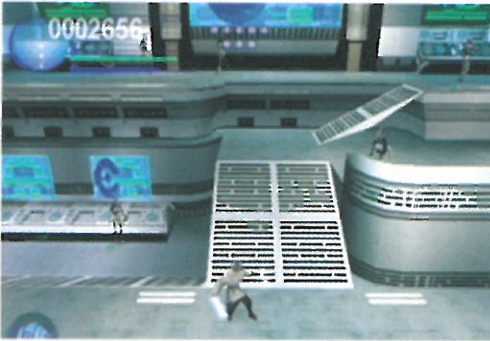
Atletas que parecen extraterrestres, gruñidos guturales... no, no es un episodio de *Expediente X*, sino la constatación de que Konami no nos ha mostrado todo su potencial con este juego.

Star Wars Episode I: Jedi Power Battles

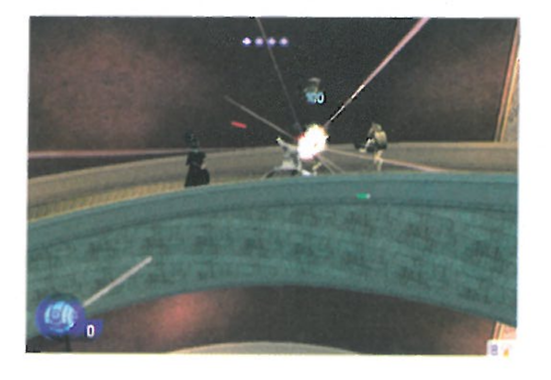
Jedi a la fuerza











Género: **Beat'em-up**
Nº Jugadores: **1 ó 2**
Internet: **No**
Minijuego VM: **No**
Opción 60 Hz: **No**
Idioma: **Inglés**

Desarrollador: **LucasArts**
Distribuidor: **Electronic Arts**
Precio: **8.990 ptas**

Desde la aparición de Super Star Wars, Super Empire Strikes Back y Super Return of the Jedi para Super Nintendo, no se han desarrollado muchos juegos de plataformas basados en el mundo Jedi. Pero el estreno del primer episodio de la nueva trilogía de George Lucas ha reactivado la aparición de proyectos basados en la saga y, después de Star Wars Episode I: Racer, nos llega el primer juego de plataformas para Dreamcast situado en este atractivo universo alternativo. Por fortuna, se han corregido algunos de los errores de su versión para Playstation, aunque aún persisten algunas de las lagunas.

A pesar del refresco de 60 cuadros por segundo, el aspecto gráfico del juego es lo más flojo. En más de una ocasión hay efecto *pop-up* y el baile de polígonos aparece casi a cada instante (gracias a eso, hemos sabido que Qui-Gon Jinn tenía ataques de nervios). Además, el poder de los Jedi es tan grande que muchas veces, al saltar a una plataforma, quedan suspendidos en el aire como si tal cosa. Tampoco ayuda demasiado el pequeño tamaño de los personajes y la poca solidez de los mismos aunque, ¿quién sabe?, igual atravesar paredes es otra habilidad Jedi.

En cambio el sonido es una pequeña maravilla. No hay muchos juegos que se precien de tener banda sonora de John Williams, que proporciona un ritmo y un aire mítico muy de agradecer. Además, los efectos de sonido son una traslación perfecta de los de las películas de Star Wars, incluyendo el zumbido de las espadas de luz o el







ruido de los láseres (más inimitables que el movimiento de cejas de Carlos Sobera). O sea que, de hecho, el trabajo de los desarrolladores en este aspecto tiene menos mérito que los guionistas de *Cine de barrio*.

La mecánica del juego es un poco lineal… pero los chicos de Lucas Arts han querido *homenajear* a los juegos de Super Nintendo basados en Star Wars (tanto homenaje a los 16 bits empieza a oler a patilla). Lo cierto es que funciona, ya que el GD-Rom engancha, sobre todo por un añadido tan genial como la capacidad de reflejar los disparos lásers con la espada de luz (un consejo: esperad a que los rayos estén a punto de daros). La sencillez de su mecánica, mezcla de arcade y plataformas, y su ajustada dificultad, le da un encanto especial a Jedi Power Battles.

Disponéis de cinco Jedis (ver recuadro) con los que cruzar los 10 niveles, más otro quinteto de personajes ocultos (Ki-Adi-Mundi, el Capitán Panaka, la Reina Amidala, Darth Maul y Drodeikas). Además, los personajes con los que te vayas encontrando en el modo Arcade se podrán utilizar en el modo Versus (aunque, os avisamos, tampoco es que sea para tirar cohetes). También hay dos modalidades secretas: Kaadu Race y Survival Challenge. No perdáis la oportunidad de usar la opción para dos jugadores, porque puede añadir mucha diversión (si no tenéis como compañero a alguien como nuestro colaborador T-Virus, que tiene la inigualable habilidad de caerse de toda plataforma a la que salta).

Si el nivel técnico de Jedi Power Battles no es precisamente para volverse loco de alegría, su desarrollo altamente adictivo lo suple de sobras. Además, la posibilidad de llevar a unos Jedis en la cima de su poder (no como el pobre Luke Skywalker, que tuvo que aprender el oficio de un muñeco de látex con cara de Pujol) con espadas de luz en sus manos le añade todavía más atractivo. Así que, parafraseando a Yoda: "Cómpralo o no lo compres, pero no lo intentes"

Cinco del patíbulo



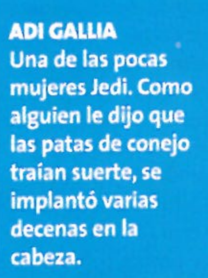
QUI-GON JINN
Uno de los maestros Jedis más respetados. Se rumorea que se dejó matar para no tener que seguir soportando a Jar Jar Binks.

OBI-WAN KENOBI
Aprendiz de Qui-Gon Jinn. Mucha gente no lo sabe, pero sirvió de inspiración para la célebre canción "Obi-obá-cada día te quiero má".





MACE WINDU
Un miembro muy respetado del Consejo Jedi. Lleva una vida secreta en la que hace de mafioso en películas de Tarantino.



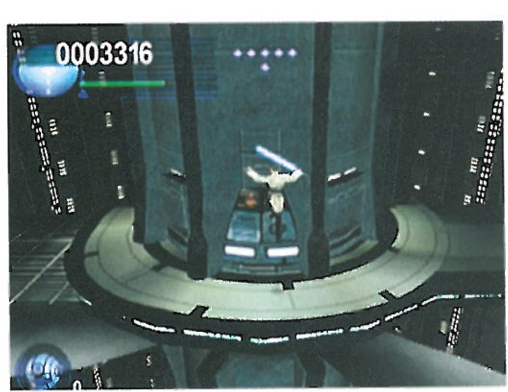
ADI GALLIA
Una de las pocas mujeres Jedi. Como alguien le dijo que las patas de conejo traían suerte, se implantó varias decenas en la cabeza.





PLO KOON
Primo hermano del alien de *Depredador*. Muy popular entre los Jedis por su habilidad para abrir latas con la boca.







VEREDICTO
Gráficos
Sonido
Jugabilidad
Adicción

Puntuación global 75%

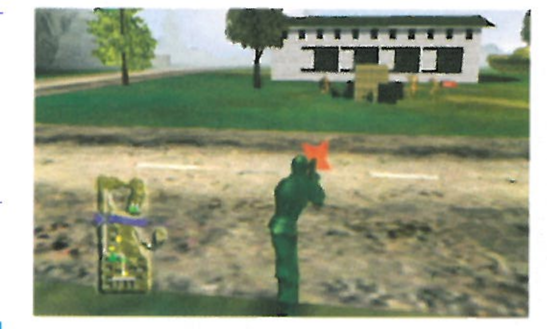
TOMA NOTA
Gráficamente podrían haberse esmerado un poco más, pero el juego es lo suficientemente entretenido como para aseguraros mucha diversión. ¡Que la Fuerza os acompañe!

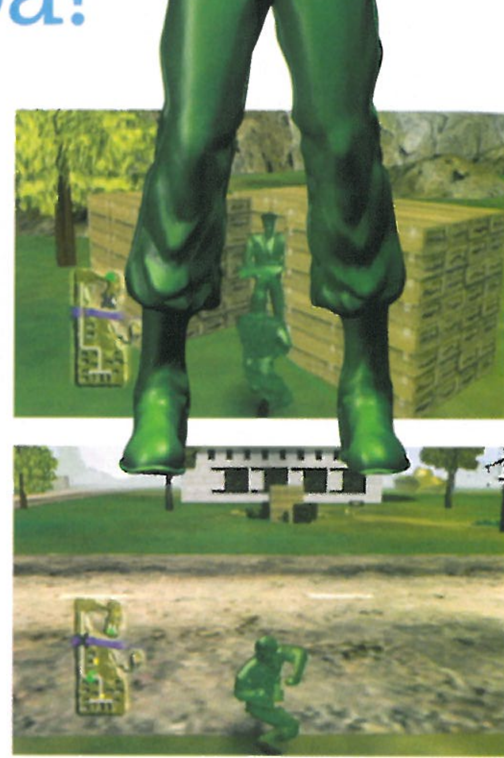
Army Men: Sarge's Heroes

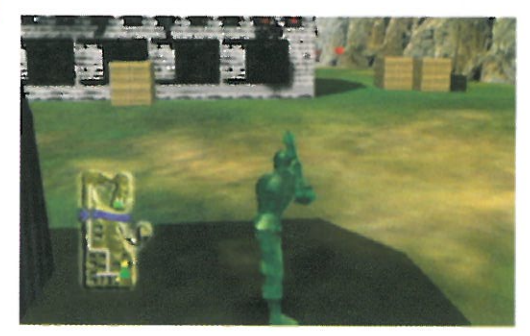
¡Qué verde era mi tropa!

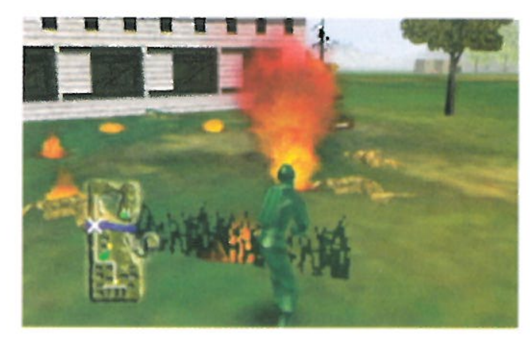
Género: **Acción**
Nº Jugadores: **1 a 4**
Internet: **No**
Minijuego VM: **No**
Opción 60 Hz: **Sí**
Idioma: **Castellano**

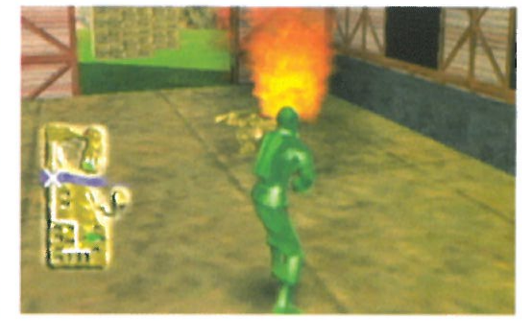
Desarrollador: **Midway**
Distribuidor: **Virgin**
Precio: **8.990 ptas**











Hasta hoy, nuestra Dreamcast se había librado de la invasión de los soldaditos de plástico que protagonizan la saga Army Men, la gallina de los huevos de oro de 3DO. Ahora no sólo tenemos que soportar uno de estos juegos, sino que se trata de uno de los peores de toda la serie... cómo será, que 3DO le ha vendido los derechos a Midway para que hagan ellos la conversión. Lo malo es que los norteamericanos se lo han currado menos que el inventor de *hula-hop* ya que parece un juego de Playstation (pero de aquellos que malgastan la mitad de los 32 bits).

La verdad es que su nivel gráfico no es el que esperamos en una consola como la Dreamcast. Los

Lo que engancha de este Army Men es el modo multijugador, aunque se reduce todavía más el bajo nivel gráfico del juego

fondos están llenos de niebla para tapar el evidentísimo efecto *pop-up*, hay ralentizaciones demasiado a menudo, con el *clipping* ves a los enemigos a través de las paredes, hay saltos en las animaciones... Además, los escenarios son planos, poco sólidos y con unas texturas muy poco trabajadas. El sonido es correcto y la música militar, además de mediocre, se repite continuamente, hasta hacerse más pesada que los concursantes de Gran Hermano.

La mecánica de Army Men: Sarge's Heroes recuerda en algunos momentos (aunque salvando las distancias) a Metal Gear Solid. Las 16 misiones con las que cuenta el modo para un jugador llegan a cansar por repetitivas y sencillotas. Lo que engancha es el modo multijugador que, aun reduciendo todavía más el nivel gráfico del juego (aunque parezca imposible), resulta más divertido.

Pero a menos que seáis tan sádicos como nuestro redactor jefe Rubencebú (terrorífica su cara de placer al hacer arder con el lanzallamas los muñecos de los demás), lo más probable es que os canséis rápidamente de ver tanto soldado verde pegando tiros.

VEREDICTO

Gráficos	2/5
Sonido	2,5/5
Jugabilidad	3/5
Adicción	3,5/5

Puntuación global 55%

TOMA NOTA

Una conversión mediocre de un juego mediocre. Además, donde estén los entrañables Clicks de Playmobil que se quiten todos estos soldaditos de plástico tan yanquis...

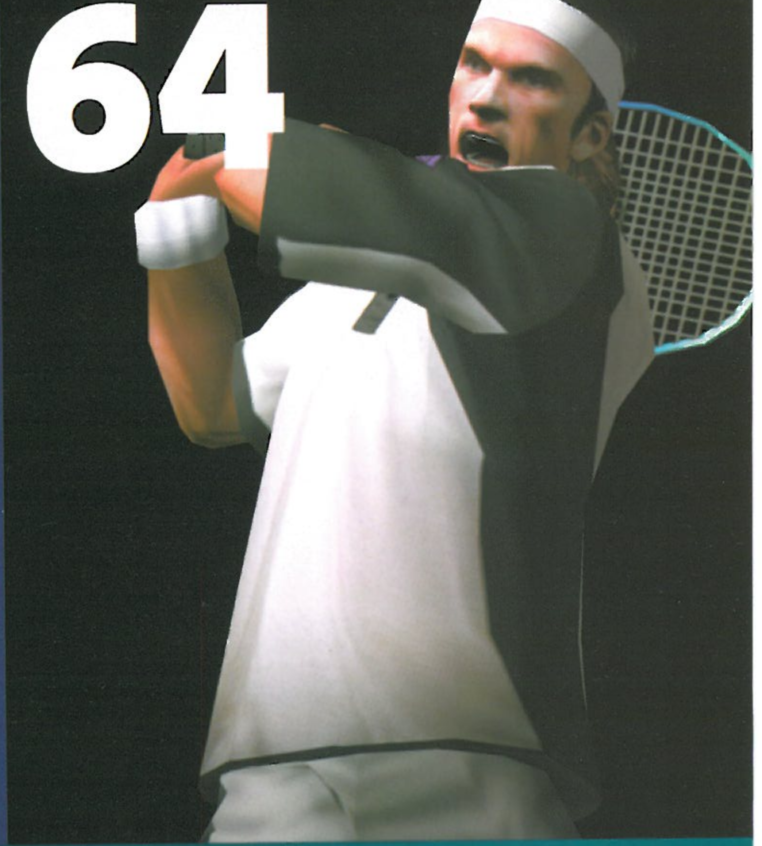
BRÚJULA

LAS GUÍAS QUE NECESITAS PARA COMPLETAR TUS JUEGOS FAVORITOS

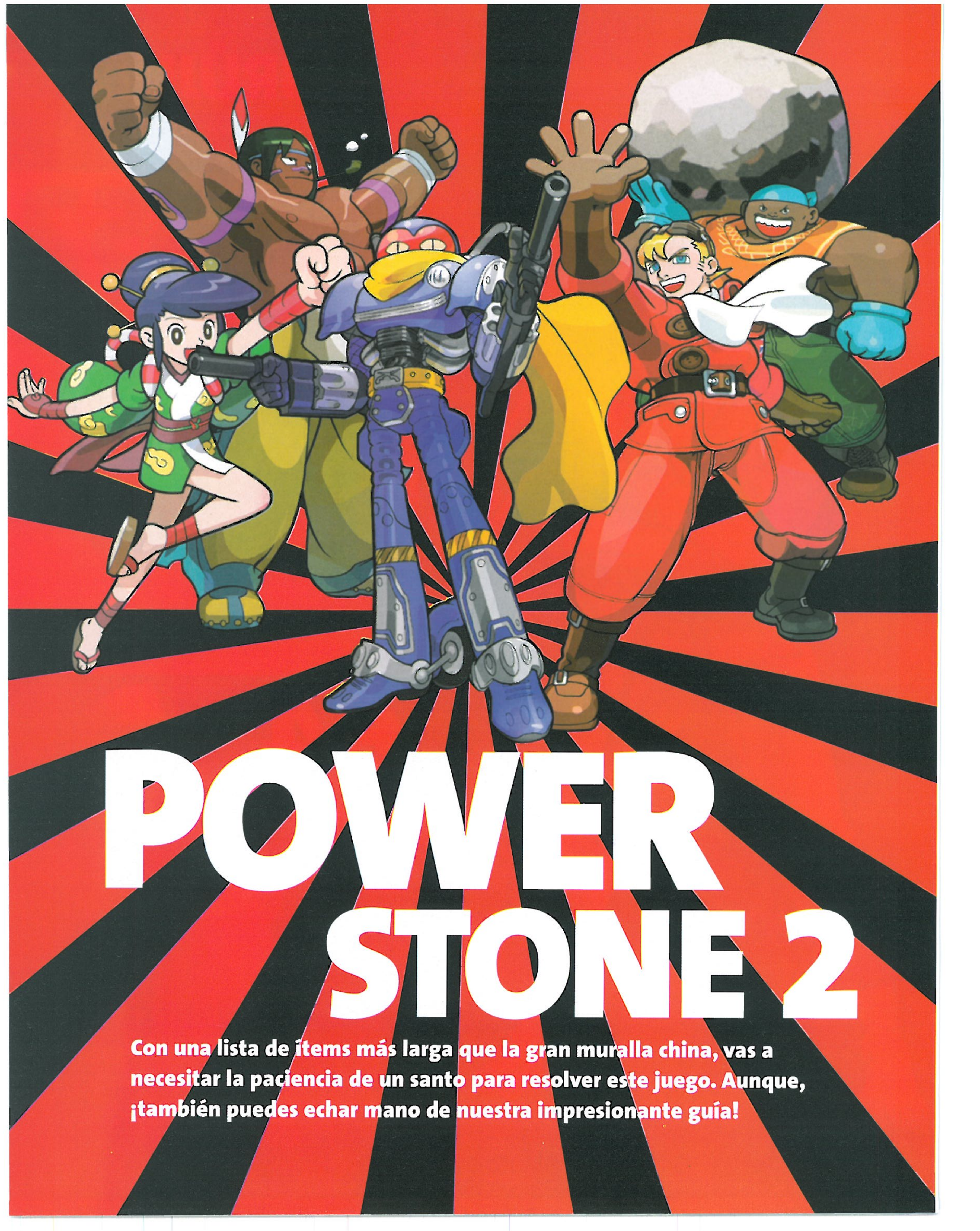
72



52



64


POWER
STONE 2
Con una lista de ítems más larga que la gran muralla china, vas a necesitar la paciencia de un santo para resolver este juego. Aunque, ¡también puedes echar mano de nuestra impresionante guía!

OPCIONES DE JUEGO

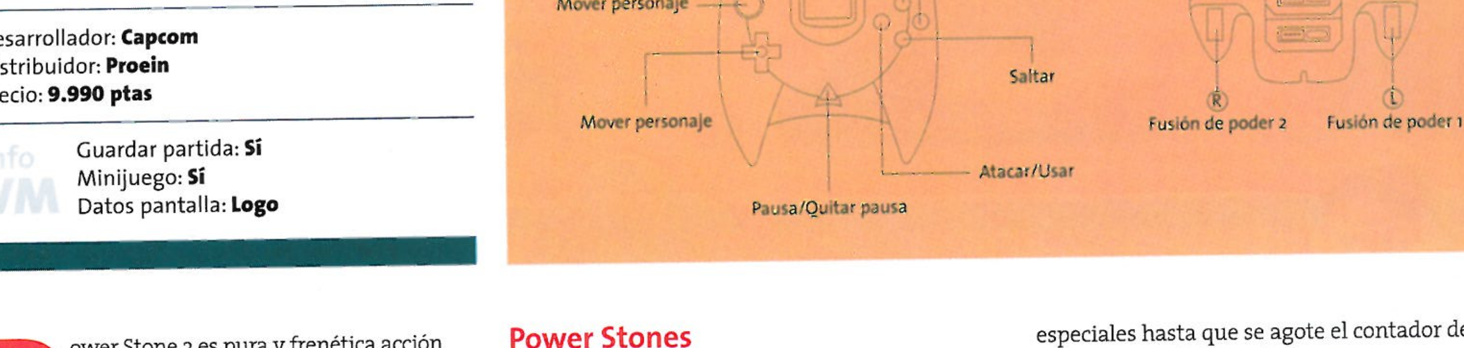
4 Jugadores · Pistola · Volante · Internet · Arcade stick · Vibration pack

Género: **Beat'em-up**
Opción 60 Hz: **Sí**
Internet: **No**
Idioma: **Inglés**

Desarrollador: **Capcom**
Distribuidor: **Proein**
Precio: **9.990 ptas**

Info VM
Guardar partida: **Sí**
Minijuego: **Sí**
Datos pantalla: **Logo**

CONTROLES



Power Stone 2 es pura y frenética acción multijugador. Así que en vez de disponer de cientos de movimientos distintos, tiene un sistema de lucha muy sencillo, bastante accesible e universal. Esto es todo lo que necesitas saber para convertirte en un experto.

Botón A (salto)

Púlsalo para que tu personaje salte. Algunos personajes pueden realizar un salto doble dándole al botón A al llegar al punto álgido del primer salto.Es posible saltar desde paredes y objetos si pegas un brinco hacia ese lugar y, al tocarlo, pulsas la dirección contraria y A.

Botón B (recoger/descartar/lanzar)

Utilízalo para recoger un ítem. Para ello debes estar encima del ítem o bien muy cerca de él. Si ves un objeto más apetecible, debes soltar el ítem actual volviendo a pulsar B.
Además de ítems, ¡puedes agarrar y tirar a los otros personajes! Si pulsas B estando junto a un objeto fijo como un poste, podrás balancearte en él y lanzarte hacia tus adversarios. Si pulsas B cuando estás en lo alto del mástil, tu personaje bajará de un salto y arrojará a tus rivales.

Botón X (ataque)

Pulsándolo efectuarás un ataque estándar; por ejemplo, un puñetazo o un mandoble con la espada. Si este primer ataque alcanza al contrincante, puedes enlazar un combo corto pulsando el mismo botón repetidas veces. Si has recogido un ítem como una caja o una roca, este botón te permitirá arrojarla. Mira en la dirección general donde se encuentre aquél a quien quieras lanzar el ítem y el ordenador hará que vaya a parar al oponente más cercano. Si has recogido un arma, con este botón podrás utilizarla.

Botón Y (recoger/descartar/lanzar)

Hace exactamente lo mismo que el botón B.

Ítems de comida

Los ítems de comida reponen parte de tu energía. No hace falta recogerlos; los absorberás de manera automática al pasar sobre ellos.

Power Stones

Las piedras de poder se pueden obtener de dos formas distintas. Puedes hallarlas en cofres o mangárselas a los demás personajes. Tus rivales, no obstante, no te las van a regalar con una sonrisa, o sea que tendrás que apalearlos a base de bien para salirte con la tuya. Cada vez que consigues una Power Stone, aparece un icono de color tanto alrededor de tu cabeza como en tu barra de energía. Al recoger tres piedras, tu personaje brillará y se transformará en su estado alternativo. Pulsa L o R en dicho estado para ejecutar un movimiento llamado Fusión de poder. Puedes ir realizando estos movimientos especiales hasta que se agote el contador de la parte inferior de la pantalla.

Tienda de ítems

Durante la partida, a menudo observarás que puedes recoger varios ítems que no parecen hacer nada. Los ítems como las cartas y el oro se pueden utilizar en la Tienda de Ítems para comprar indumentarias y armas nuevas. También puedes comprar y combinar objetos para confeccionar armas exclusivas.
Hay una enorme cantidad de combinaciones diferentes a tu disposición que detallamos más adelante.









Guía de movimientos especiales de todos los personajes







FALCON

Golpe de poder
Misil de poder
Fusión de poder 1
Falcon girará en dirección a un rival formando una bola de luz y causando grandes daños.
Fusión de poder 2
Falcon soltará una burrada de misiles rastreadores.



AYAME

Golpe de poder
Flor estrella ninja
Fusión de poder 1
Un montón de shurikens saldrán volando hacia el rival, dejando una estela de luz rosa.
Fusión de poder 2
Ayame disparará pinchos de un rosa brillante contra su rival.



GUNROCK

Golpe de poder
Gun Gun Rock
Fusión de poder 1
Gunrock duplicará su tamaño antes de rodar por el escenario aplastándolo todo a su paso.
Fusión de poder 2
Tras abalanzarse contra el suelo, una lluvia de pedruscos llameantes alcanzará a todo el mundo.



RYOMA

Golpe de poder
Raijinken/Kuchu-Raijinken
Fusión de poder 1
Ryoma menea su espada tan rápido que salen volando ondas de energía en todas direcciones.
Fusión de poder 2
Ryoma da un brinco e, inmerso en una bola de energía, choca contra el suelo.



WANG-TANG

Golpe de poder
Bomba de colmillo de dragón
Fusión de poder 1
Tras invocar una descomunal bola de fuego, Wang la lanza a su oponente más cercano.
Fusión de poder 2
Crea una columna de fuego que lanza por ahí, dispuesto a atizar a quienquiera que intente eludirla. De las llamas subirá un dragón.



GALUDA

Golpe de poder
Grito del cielo
Fusión de poder 1
Galuda dispara un arco dorado al aire. Un momento después, bajan del cielo flechas doradas que alcanzan al enemigo más cercano.
Fusión de poder 2
A Galuda le crece un par de alas doradas, agarra a quien tenga cerca y lo estampa contra el suelo.



ROUGE

Golpe de poder
Vista de fuego infernal/Bombardeo
Fusión de poder 1
Del suelo surgen columnas explosivas de fuego.
Fusión de poder 2
Rouge sostiene una enorme calavera sobre su cabeza que exhala bolas de fuego contra el enemigo.



JACK

Golpe de poder
Patada voladora en giro
Fusión de poder 1
Debajo de él se forma un círculo simbólico mientras asciende, girando en el aire y dándole a quien se halle en dicho círculo.
Fusión de poder 2
El círculo simbólico se convierte en un anillo en el aire desde el cual Jack dispara fragmentos de energía.



PETE

Golpe de poder
Flujo de energía
Fusión de poder 1
Una tropa de soldados de juguete que disparan sus armas a la vez. En el aire los aviones sustituyen a los soldados.
Fusión de poder 2
En el aire, envía rayos al suelo. Si no, genera una gran bola que emite unos rayos de electricidad más pequeños.



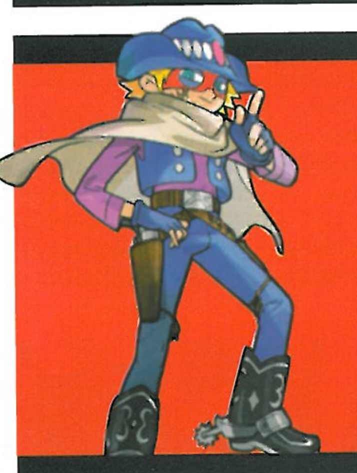
JULIA

Golpe de poder
Esclavo del amor
Fusión de poder 1
Se disparan múltiples haces de energía en todas direcciones.
Fusión de poder 2
Aparece un enorme tiovivo giratorio que da vueltas a gran velocidad.



GOURMAND

Golpe de poder
Ataque en caída
Fusión de poder 1
Gourmand da vueltas en una columna de fuego.
Fusión de poder 2
Crea un gran puchero desde el que invoca trozos de comida. Éstos salen volando a lo loco, golpeando a tus adversarios en la cabeza.



ACCEL

Golpe de poder
Ataque con golpe
Fusión de poder 1
Accel dispara una serie de jabalinas rastreadoras de color rosa.
Fusión de poder 2
Accel se transforma en una colosal rueda con pinchos que va rodando por todo el escenario.



MEL

Golpe de poder
Giro de la carta
Fusión de poder 1
Dispara una columna de monedas.
Fusión de poder 2
Sobre la cabeza de tus rivales caen grandes sacas de dinero.



PRIDE

Golpe de poder
Remolino
Fusión de poder 1
Pride salta en el aire y crea un remolino.
Fusión de poder 2
Pride suelta varios misiles.

Modo aventura

Los niveles de este juego son mucho más grandes que en el Power Stone original y están llenos de secretos y trampas ocultas. ¡Y todo ello lo detallamos aquí, claro!



POWER STONE 2 — BLUE SKY AREA

■ Este nivel tiene la forma de una aeronave que flota entre las nubes. Si te caes, te volverás a materializar en la nave con algo menos de energía. Hay un águila que de vez en cuando vuela por encima de ti llevando unas armas muy potentes: pega un brinco y quítaselas. A cada lado del aparato encontrarás una torreta a la que puedas saltar para controlarla. Al poco de empezar, los costados de la nave empezarán a explotar y caer: calcula bien tus ataques para que coincidan con las partes que explotan y lograr que tu rival practique el vuelo sin motor. Al final, la nave entera explota y caes al suelo.

■ Los botones X, Y, A y B te impulsan por el aire. Es una buena oportunidad para recargar tu salud, ya que hay varios cofres flotando a tu alrededor. Comprueba tu altura usando la cifra del rincón. Asegúrate de pillar uno de los dos Paraguas (Umbrella) que aparecen antes de que el contador llegue a cero si no te quieres pegar el zurriagazo padre y perder algo de energía.

■ La sección a la que caes está repleta de bonificaciones. A la derecha del todo, bajan cofres y bombas por un riachuelo. A la izquierda hay plataformas elevadas que albergan dos catapultas gigantes. Puedes usarlas para arrojar pedruscos abajo. En el centro del nivel hay una enorme puerta. Tarde o temprano, de ahí saldrá un cañón móvil en el que te puedes montar ¡y disparar obuses explosivos!

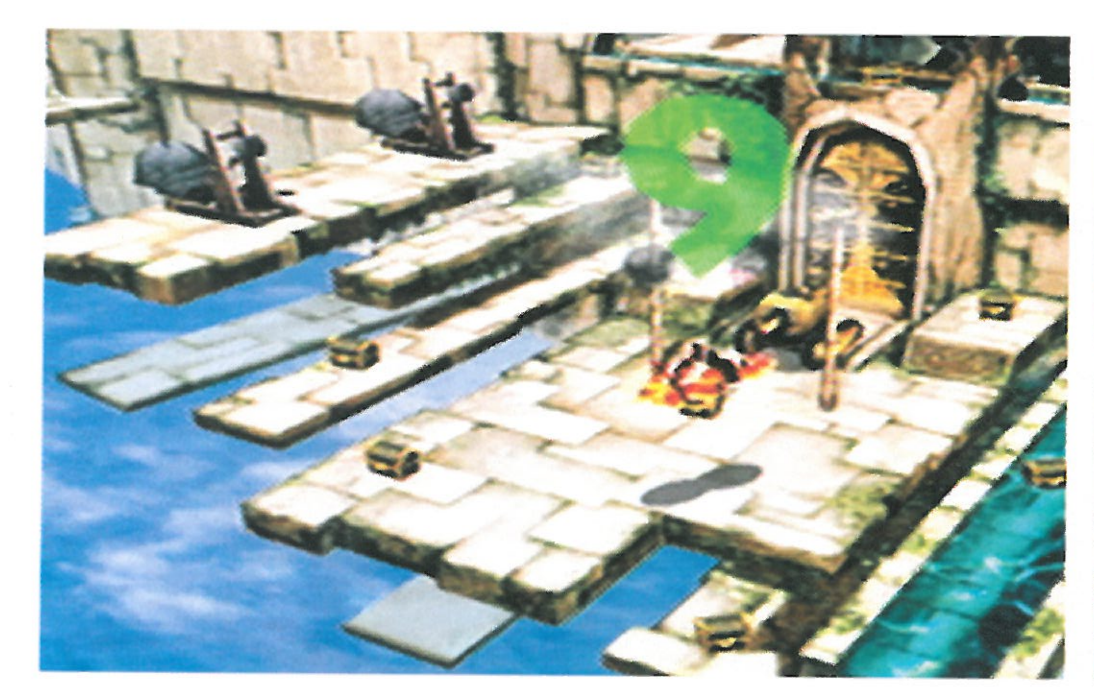
■ Recuerda que este nivel todavía se desarrolla en el aire, o sea que aún puedes caerte por los bordes.

POWER STONE 2 — DARK CASTLE AREA

■ Empiezas en el lado opuesto de una laguna respecto a tus oponentes. Verás cajas que puedes arrojarles y postes desde los que lanzarte contra ellos. Los postes también te permiten saltar al techo, que proporciona un buen escondite para evitar los ataques de Fusión de poder. El escenario no tardará en incendiarse: en este instante, bajara un puente levadizo, permitiéndote avanzar. Tira a tus adversarios a las llamas mediante porrazos antes de seguir adelante.

■ La siguiente sección esta basada en una serie de plataformas que ascienden hasta una entrada. Las llamas suben con rapidez por la pantalla y algunas de las plataformas cederán bajo tus pies, así que ascender con velocidad es primordial. Hay un par de cofres muy de agradecer arriba del todo. Si no llegas a la entrada a tiempo, perderás parte de tu energía.

■ Esta sección es una sala con una cabeza de león en el centro y tres bobinas en plan máquina tragaperras en el rincón. Hay tarros de arcilla tirados por ahí, pidiendo a gritos que los recojan, así como pilares de piedra escalables y una plataforma elevada. El centro de atención de esta sección son las bobinas: golpéalas para que empiecen a girar. Según lo que te salga, recibirás un regalo o un castigo. En función de algunas combinaciones caerán bombas o comida, pero otras desatan la ira de una cabeza de león que escupe haces de energía.











POWER STONE 2 TOMB AREA

■ ¡Esta primera sección está llena de cosas por hacer! Hay un símbolo rotatorio en la pared. Cuando se detenga, el símbolo que se muestre se hará realidad adoptando la forma de bolas de fuego o pinchos gigantes, por dar sólo un par de ejemplos. Encima del símbolo hay una hilera de ataúdes y un pedrusco, todo lo cual se puede usar para fastidiar al enemigo. Por último, hay varias plataformas altas que van de perilla para tirar cosas desde ellas.

■ El suelo se hundirá y caerás para ser perseguido por un enorme canto rodado a lo Indiana Jones. La mejor táctica aquí es ponerse por delante, girarse y golpear a tus agitados rivales para tirarlos contra el peñasco. Cruza rápidamente la puerta al llegar al final.

■ Lo más destacado de la siguiente sala es una enorme campana. Puedes darle con un martillo que encontrarás en uno de los cofres. Además de cajas, hay un buen número de tinajas que, al arrojarlas, se incrustarán en el enemigo y lo dejará fuera de combate durante unos instantes. De vez en cuando, una estatua saldrá por una puerta secreta que hay en la pared. Si te alcanza te dolerá, así que mantente bien lejos, ¡pero no por ello dejes de lanzar a tus rivales contra ella!



POWER STONE 2 ICEBERG AREA

■ Hay tres submarinos en este nivel: uno azul, uno amarillo y uno verde. Se sumergirán de vez en cuando, pero no te preocupes por si caes al agua porque puedes llegar nadando a otro submarino. Aun así, intenta no acercarte mucho al agua. Si bien no te daña, te deja expuesto a cualquier ataque.

■ El submarino azul lleva algunas cajas, pero su mayor atractivo radica en sus torretas. Tiene dos pequeñas y una grande. Si logras permanecer en la grande ganarás, pero, sin duda, alguien te sacará de ahí de un golpe. El submarino amarillo tiene un botón. Púlsalo para lanzar un grupo de misiles contra el enemigo.

■ En el submarino verde hay dos portillos que se abren para dejar al descubierto unos cofres. Si vas rápido puedes pillarlos. Si esperas demasiado, al que pillarán será a ti, ya que salen disparados de acá para allá antes de volver a desaparecer.

■ De cuando en cuando aparecerán junto a los submarinos unos icebergs que contienen cofres y cajas. Al final del nivel los submarinos chocarán contra un iceberg que ríete tú del de Titanic.





POWER STONE 2 SPACE STATION AREA

■ Empiezas en una estación espacial. La zona está en alerta roja, así que hay luces centelleando por doquier. Hay una gran caída alrededor de los dos lados de la plataforma, así que cuidadín. La pantalla de cristal se puede romper: esto te dará acceso a los cofres. Cuando el ascensor empiece a subir, móntate en él y quédate ahí. Saca a patadas a todo aquél que se te acerque. Este ascensor te llevará hasta otros ascensores pequeños. Algunos tienen vainas verdes de teletransporte que te llevan a plataformas más altas. La pantalla no deja de ir para arriba; tú ve saltando para subir al siguiente ascensor.

■ Acabarás en una plataforma de lanzamiento ocupada por una descomunal criatura alienígena. Puedes desquiciarla golpeándola en el abdomen (emite un brillo rojo al darle ahí). Esto hará que ataque a quienquiera que tenga delante. Mantente fuera de su alcance excepto cuando tengas que ir corriendo a abrir un cofre.





POWER STONE 2 JEFE INTERMEDIO PHARAOH WALKER AREA







Este jefe es inmenso. Su punto débil es la cabeza, pero para alcanzarla primero deberás conseguir que la baje a nivel del suelo. Concentra tus ataques en las piernas. Una vez que hayas destruido dos del mismo lado, el Faraón se desplomará. Ahora su cabeza es vulnerable, de modo que dale con todo lo que tengas. Tras cosa de cinco segundos volverá a levantarse. Ve repitiendo este proceso hasta que esté destruido.

El Faraón, claro, no se va a quedar ahí parado mientras le atizas, y cuenta con varios y poderosos ataques propios. Aléjate de su cabeza porque te agarrará con la lengua ¡y se te zampará! Es capaz de lanzarte bolas de energía, así que no lo pierdas de vista, ya que son fáciles de esquivar. Cuando el Faraón se agacha es que se está preparando para realizar su movimiento 'Faraón Rotatorio'. Corre al borde de la pantalla donde no pueda tocarte. Y por último, su arma más potente es el 'Láser de cola'. Cuando su cola se empine, mira adónde apunta. Corre por debajo de su cuerpo para que no te dé.

En este nivel hay unos cactus pequeños y grandes que puedes arrojar o escalar.



POWER STONE 2 CHAOS AREA

■ Este nivel es tan sólo un largo corredor separado en secciones por unas puertas de acero. Cada sección la patrullan unos guardias de madera. Todos ellos llevan armas, como lanzacohetes, martillos y varitas mágicas. Los puedes destruir con unos cuantos impactos, pero enseguida los reemplazan otros.

■ En la primera y la tercera sección, más te vale subirte a un poste y quedarte ahí hasta que la puerta se abra para permitirte seguir adelante. En la segunda sección no hay mástiles, así que limítate a evitar los ataques de proyectiles hasta poder avanzar.





POWER STONE 2 — JEFE FINAL THE DOCTOR

En esta fase luchas en una mesa gigante, con copas, latas, teteras y pimenteros de un tamaño acorde. El punto débil del Doctor se encuentra en su cabeza. Si puedes efectuar una Fusión de poder, asegúrate de saltar al aire para hacerlo: así sin duda le darás en el tarro. Puedes lanzar todos los ítems de la mesa salvo la lata; pero, como antes, piensa en saltar a la hora de arrojarlos, o de lo contrario no le acertarás.
El Doctor posee varios movimientos chupa-vida. Para invocar su relámpago debe juntar las manos y soltar un cántico. Cuando veas que esto sucede, apártate enseguida de un salto. Si empieza a beber de la lata, es que se dispone a escupirte veneno, así que, una vez más, salta para quitarte de en medio. Si se pone la mano detrás de la cabeza, corre hacia la pantalla, o si no propinará una palmotada a la mesa y te comerá.
Si consigues darle con un combo lo bastante intenso, dejará su corazón al descubierto. Este punto es muy vulnerable, y un impacto ahí le restará una energía considerable. Aun así tiene una barra de energía de alucine, por lo que se tarda un rato en matarlo.

POWER STONE 2 — SECRETOS

Personajes secretos: Mel & Pride
Si completas el juego con todos los personajes en el modo 1-on-1, podrás jugar llevando a dos nuevos personajes. Mel es la dueña de la tienda y Pride es el padre de Falcon.

Escenario adicional: Desert
Este es el escenario en el que juegas al vértelas con el jefe intermedio Pharaoh Walker. Es tan sólo un área descubierta de arena decorada con algunos cactus de diversos tamaños. Consigue esta fase completando el juego con la primera serie de personajes.

Escenario extra 1: Item Shop
Este escenario es muy pequeño. Eso no tiene por qué ser malo, ya que contribuye a que la diversión sea rápida y frenética. Hay un poste en el que balancearse y un árbol en el centro. La única forma de conseguir este escenario es completando el juego con Mel.

Escenario extra 2: Beam City
Esta fase se desarrolla en unas vigas que atraviesan varios edificios. Resulta muy fácil caerse, así que salta con tiento. Este nivel tiende a hacer aparecer un número elevado de Power Stones, así que la mayor parte del tiempo estarás soltando o encajando ataques de Fusión de poder. Este escenario se logra al completar el juego con Pride.

Escenario extra 3: Blocks
Si completas el juego con todos los personajes (incluidos los secretos) tendrás acceso a este escenario, que consiste en una pila de bloques con una serie de palos y plataformas suspendidos en el aire. Así que cuidado por donde pisas.











La tienda de items

Una vez que hayas usado un ítem en el modo Adventure, verás que aparece en tu inventario. Sin embargo, hay algunos ítems que sólo los puedes obtener realizando mezclas en la tienda, comprándolos, recibiéndolos como regalo de Pride o ganándolos en la ruleta. Aquí tienes una completa lista que detalla cómo crearlos y cuánto cuestan.

NOTA: Los ítems marcados con * sólo se pueden crear después de conseguir el texto correspondiente y regalárselo a Mel. En la última página de la guía encontrarás un listado de los textos.



1. GUN
Nivel 1 Precio: 1,500
Iron + Flame Element
Iron + Gunpowder
Iron + Gold



2. MACHINE GUN
Nivel 1 Precio: 5,500
Gun + Gunpowder
Gun + Iron
Gun + Cartwheel



3. BAZOOKA
Nivel 1 Precio: 6,000
SoapBubble Gun + Machine Gun
Homing Missile + Small Bomb
Gun + Rice Ball



4. FLAME THROWER
Nivel 1 Precio: 4,500
Flame Element + Gun
Flame Element + Machine Gun
Fire-Bottle + SoapBubble Gun



5. RAY GUN
Nivel 1 Precio: 6,000
Gun + Light Element
Iron + Light Element
Beam Gun + Loudspeaker



6. SOAPBUBBLE GUN
Nivel 2 Precio: 20,000
Chemical + Light Element
Rabbit Tail + Machine Gun
Gun + Tranquilizer Gun



7. TRANQUILIZER GUN
Nivel 3 Precio: 70,000
Beam Gun + Chemical
Medusa + SoapBubble Gun
Medusa + Chemical



8. HOMING MISSILE
Nivel 4 Precio: 125,000
Bazooka + Arm Gun
Devil Wing + Fireworks
3-Way Shotgun + Fire Cracker



9. 3-WAY SHOTGUN
Nivel 2 Precio: 8,500
Machine Gun + Bazooka
Machine Gun + Gun
Beam Gun + Trident



10. 5-WAY SHOTGUN *
Nivel 4 Precio: 900,000
3-Way Shotgun + Homing Missile
Beam Gun + Deluxe Trident
3-Way Shotgun + Driver's Licence



11. BEAM GUN
Nivel 3 Precio: 120,000
Ray Gun + Machine Gun
Ray Gun + Arm Gun
Ray Gun + Light Element



12. POWERFUL BUSTER
Nivel 6 Precio: 1,200,000
Arm Gun + Beam Gun
Arm Gun + Driver's License
Arm Gun + Power Stone Magazine



13. ARM GUN
Nivel 6 Precio: 1,500,000
Powerful Buster + Medusa
Beam Sword + Medusa
Powerful Buster + Beam Sword



14. FLAME ROD
Nivel 3 Precio: 50,000
Flame Sword + Magic Stick
Flame Sword + Ice Rod
Ice Rod + Fire-Bottle



15. ICE ROD
Nivel 2 Precio: 30,000
Ice Sword + Wood
Spear + Ice Element
Iron Pipe + Ice Element



16. THUNDER ROD
Nivel 5 Precio: 200,000
Spear + Thunder Element
Thunder Sword + Typhoon
Pickaxe + Thunder Element



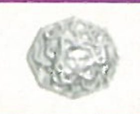
17. MAGIC ROD
Nivel 2 Precio: 25,000
Umbrella + Magic Element
Petrifier + Roast Pork
Flame Rod + Magic Element



18. MYSTIC ROD
Nivel 3 Precio: 45,000
Cloth + Hamburger
Weird Rod + Party Hat
Weird Rod + Loudspeaker



19. WEIRD ROD
Nivel 4 Precio: 75,000
Spoon + Rabbit Ear
Spoon + Rabbit Tail
Spoon + Rabbit Arm



20. MEDUSA
Nivel 6 Precio: 1,250,000
Transparentizer + Deluxe Shield
Petrifier + Transparentizer
Dragon Slayer + Deluxe Shield



21. LOUDSPEAKER
Nivel 1 Precio: 30,000
Adhesive Spray + Scrap
Magic Element + Scrap
Magic Element + Iron



22. ADHESIVE SPRAY
Nivel 4 Precio: 80,000
Oil + Wedding Cake
Oil + Medusa
Stick Bomb + Chemical



23. TRUMPET
Nivel 3 Precio: 50,000
Adhesive Spray + Gold
Loudspeaker + Silk Hat
Loudspeaker + Party Hat



24. FIRE-BOTTLE
Nivel 1 Precio: 4,000
Oil + Flame Element
Oil + Flame Sword
Oil + Flame Thrower



25. SMALL BOMB
Nivel 1 Precio: 2,000
Bazooka + Scrap
Gunpowder + Punching Gloves
Gunpowder + Chemical



26. MEDIUM BOMB
Nivel 1 Precio: 3,000
Gunpowder + Rice Ball
Gunpowder + Banana
Fire Cracker + Punching Gloves



27. LARGE BOMB
Nivel 1 Precio: 3,500
Gunpowder + Gigantic Hammer
Gunpowder + Wedding Cake
Medium Bomb + Light Element



28. LEG WEIGHT
Nivel 2 Precio: 28,000
Scrap + Scrap
Scrap + Gold
Cartwheel + Iron



29. FIRE CRACKER
Nivel 3 Precio: 15,000
Gunpowder + Party Hat
Gunpowder + SoapBubble Gun
Fireworks + Cheap Umbrella



30. HAND GRENADE
Nivel 3 Precio: 40,000
Gunpowder + Flame Element
Gunpowder + Fire-Bottle
Scrap + Fire Cracker



31. IRON PIPE
Nivel 1 Precio: 1,200
Iron + Sword
Iron + Hammer
Iron + Cat Tail



32. HARISEN
Nivel 3 Precio: 50,000
Banana + Gold
Banana + Iron
Banana + Cloth



33. FROZEN TUNA
Nivel 4 Precio: 200,000
Ninguna



34. METALLIC BAT
Nivel 3 Precio: 75,000
Gold + Harisen
Hammer + Iron Pipe
Gold + LumberJack's Axe



35. BIG RACKET
Nivel 5 Precio: 150,000
Inline Skate + Power Sword
Skateboard + Inline Skate
Punching Gloves + Spoon



36. MAGIC STICK
Nivel 1 Precio: 6,000
Wood + Gold
Iron Pipe + Spear
Iron Pipe + Magic Element



37. LANCE OF LAVA
Nivel 6 Precio: 600,000
Meteor + Deluxe Spear
Deluxe Spear + Hand Grenade
Big Racket + Meteor



38. DEVIL SICKLE
Nivel 4 Precio: 777,000
Spoon + Fork
Devil Wing + Pickaxe
Battlefield Axe + Leg Trap



39. MORNING STAR
Nivel 5 Precio: 400,000
Leg Weight + Lance of Lava
Leg Weight + Gigantic Hammer
Fork + Gigantic Hammer



40. SWORD
Nivel 1 Precio: 2,000
Shortcake + Gold
Iron + Scrap
Iron Pipe + Gold



41. POWER SWORD
Nivel 1 Precio: 3,000
Cheap Umbrella + Legendary Sword
Iron Pipe + Sword
Sword + Hammer



42. FLAME SWORD
Nivel 3 Precio: 80,000
Sword + Fire-Bottle
Power Sword + Flame Element
Iron Pipe + Flame Element



43. ICE SWORD
Nivel 4 Precio: 100,000
Frozen Tuna + Gold
Deluxe Spear + Ice Rod
Frozen Tuna + Power Sword



44. THUNDER SWORD
Nivel 4 Precio: 120,000
Metallic Bat + Typhoon
Thunder Rod + Gold
Ice Sword + Typhoon



45. BEAM SWORD *
Nivel 5 Precio: 500,000
Magic Stick + Legendary Sword
Power Sword + 5-Way Shotgun
Beam Gun + Spoon



46. DRAGON SLAYER
Nivel 6 Precio: 2,000,000
Fire Dragon El. + Emblem of the Brave
Ice Dragon El. + Book Of Legend
Thunder Dragon El. + Frozen Tuna



47. LEGENDARY SWORD
Nivel 6 Precio: 1,000,000
Book Of Legend + Brave Man's Axe
Book Of Legend + Dragon Slayer
Chemical + Power Stone Magazine



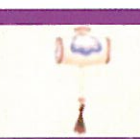
48. HAMMER
Nivel 1 Precio: 3,000
Wood + Sword
Spoon + Scrap
Iron + LumberJack's Axe



49. TOY HAMMER
Nivel 2 Precio: 800
Scrap + Gigantic Hammer
Rabbit Arm + Hammer
Hammer + Rabbit Tail



50. PICKAXE
Nivel 4 Precio: 55,000
Power Sword + Lumberjack's Axe
Power Sword + Scooter
Gigantic Hammer + Beehive



51. MAGICAL MALLET *
Nivel 5 Precio: 2,000,000
Gigantic Hammer + Gold
Spoon + Gold
Pickaxe + Toy Hammer



52. GIGANTIC HAMMER
Nivel 5 Precio: 400,000
Cat Paw + Hammer
Hammer + Dragon Slayer
Magical Mallet + Iron



53. UMBRELLA
Nivel 2 Precio: 4,000
Cheap Umbrella + Deluxe Umbrella
Cloth + Sword
Cloth + Iron Pipe



54. DELUXE UMBRELLA *
Nivel 5 Precio: 500,000
Umbrella + Gold
Cloth + Cheap Umbrella
Cloth + Magic Element



55. Cheap Umbrella
Nivel 3 Precio 60,000
Ninguna



56. SPEAR
Nivel 3 Precio: 30,000
Iron + Umbrella
Trident + Umbrella
Trident + Scrap



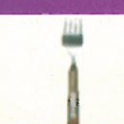
57. DELUXE SPEAR *
Nivel 5 Precio: 500,000
Spear + Meteor
Spear + Stick Bomb
Frozen Tuna + Spoon



58. TRIDENT
Nivel 2 Precio: 20,000
Spear + Thumbtack
Spear + 3-Way Shotgun
Umbrella + Magic Stick



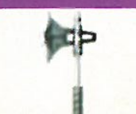
59. DELUXE TRIDENT *
Nivel 5 Precio: 800,000
Crown + Trident
Wedding Cake + Trident
Fork + Spear



60. FORK
Nivel 4 Precio: 150,000
Shortcake + Spoon
Shortcake + Ice Sword
Spoon + Spear



61. SPOON
Nivel 4 Precio: 120,000
Iron + Fork
Scrap + LumberJack's Axe



62. BATTLEFIELD AXE
Nivel 2 Precio: 18,000
Wind-Up Key + LumberJack's Axe
Sword + Pickaxe
Power Sword + Toy Hammer



63. VICTORY AXE
Nivel 4 Precio: 200,000
Battlefield Axe + LumberJack's Axe
Umbrella + Toy Hammer
Battlefield Axe + Scrap



64. LUMBERJACK'S AXE
Nivel 3 Precio: 70,000 en oro
Ninguna



65. BAVE MAN'S AXE
Nivel 6 Precio: 3,000,000
Emblem of the Brave + Bracelet
Emb. of the Brave + LumberJack's Axe
Emblem of the Brave + Dragon Slayer



66. SKATEBOARD
Nivel 2 Precio: 25,000
Wind-Up Key + Inline Skate
Cartwheel + Big Racket
Cartwheel + Wood



67. INLINE SKATE
Nivel 3 Precio: 40,000
Cat Paw + Rabbit Paw
Plaster + Skateboard
Shoe of Achilles + Cartwheel



68. SCOOTER
Nivel 6 Precio: 600,000
Driver's Licence + Cartwheel
Inline Skate + Dragon Slayer
Driver's Licence + Skateboard



69. APPLE
Nivel 1 Precio: 2,000
Ninguna



70. SHORT CAKE
Nivel 1 Precio: 6,000
Hamburger + Party Hat
Scrap + Wedding Cake
Rabbit Arm + Cheese



71. MEAT
Nivel 1 Precio: 7,000
Panther + Sword
Roast Pork + Sword
Roast Pork + Power Sword



72. RICE BALL
Nivel 2 Precio: 10,000
Frozen Tuna + Flame Rod



73. BANANA
Nivel 2 Precio: 600
Meat + Apple
Apple + Rice Ball
Harisen + Lance of Lava



74. HAMBURGER
Nivel 2 Precio: 700
Roast Chicken + Rice Ball
Roast Chicken + Short Cake
Roast Pork + Fireworks



75. CHEESE
Nivel 2 Precio: 12,000
Ninguna



76. ROAST CHICKEN
Nivel 4 Precio: 150,000
Spoon + Roast Pork
Fork + Roast Pork
Panther + Power Sword



77. ROAST PORK
Nivel 5 Precio: 400,000
Roast Chicken + Cheese
Fire Dragon + Hamburger



78. WEDDING CAKE
Nivel 5 Precio: 1,000,000
Rabbit Tail + Short Cake
Short Cake + Roast Pork
Roast Pork + Party Hat



79. ANGEL WING
Nivel 5 Precio: 360,000
Angel Ring + Wedding Cake
Angel Ring + Party Hat
Angel Ring + Deluxe Umbrella



80. DEVIL WING
Nivel 6 Precio: 777,000
Angel Ring + Lance of Lava
Devil Sickle + Devil Tail
Devil Sickle + Shoe of Achilles



81. POWER SHIELD
Nivel 1 Precio: 3,000
Gold + Magic Element
Gold + Light Element
Deluxe Shield + Cheap Umbrella



82. DELUXE SHIELD *
Nivel 5 Precio: 600,000
Power Shield + Meteor
Power Shield + Deluxe Trident
Power Shield + Gold



83. PETRIFIER
Nivel 3 Precio: 90,000
Medusa + Arm Gun
Plaster + Chemical
Oil + Light Element



84. TRANSPARENTIZER *
Nivel 6 Precio: 980,000
Petrifier + Medusa
Petrifier + Devil Tail
Petrifier + Exciting Book



85. KITTEN
Nivel 2 Precio: 120,000
Cat Tail + Cat Ear
Cat Tail + Cat Arm
Cat Tail + Cat Paw



86. PANTHER
Nivel 4 Precio: 200,000
Kitten + Cat Tail
Kitten + Cat Ear
Kitten + Cat Arm



87. FIRE DRAGON
Nivel 4 Precio: 900,000
Fire Dragon Element + Panther
Fire Dragon Element + Roast Pork
Fire Dragon Element + Dragon Slayer



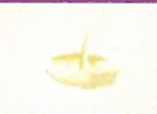
88. ICE DRAGON
Nivel 5 Precio: 1,200,000
Ice Dragon Element + Roast Pork
Ice Dragon Element + Dragon Slayer
Devil Wings + Roast Chicken



89. THUNDER DRAGON
Nivel 6 Precio: 1,500,000
Thunder Dragon Element + Roast Pork
Thunder Dragon El. + Light Element
Thunder Dragon El. + Dragon Slayer



90. BAMBOO SHOOT
Nivel 6 Precio: 650,000
Ninguna



91. THUMBTACK
Nivel 4 Precio: 60,000
Gold + Leg Trap
Metallic Bat + Leg Weight
Trap Element + Spear



92. LEG TRAP
Nivel 2 Precio: 3,500
Trap Element + Panther
Iron + Thumbtack
Bracelet + Thumbtack



93. PITFALL HOOP *
Nivel 5 Precio: 500,000
Trap Element + Bracelet
Thumbtack + Magic Element
Trap Element + Leg Trap



94. BEEHIVE
Nivel 5 Precio: 800,000
Oil + Short Cake
Trap Element + Wedding Cake
Gold + Apple



95. STICK BOMB *
Nivel 4 Precio: 120,000
Gunpowder + Harisen
Tranquilizer Gun + Hand Grenade
Flame Rod + Adhesive Spray



96. TYPHOON
Nivel 3 Precio: 40,000
Devil Wing + Big Racket
Light Element + Trap Element
Thunder Sword + Adhesive Spray



97. FIREWORKS
Nivel 3 Precio: 65,000
Fire Cracker + Party Hat
Fire Cracker + SoapBubble Gun
Hand Grenade + Gunpowder



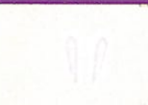
98. METEOR
Nivel 6 Precio: 800,000
Stick Bomb + Hand Grenade
Fire Dragon + Iron
Lance of Lava + Fire Cracker



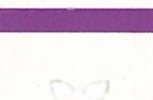
99. EXCITING BOOK
Nivel 7 Precio: 600,000
Ninguna



100. POWER STONE MAGAZINE
Nivel 6 Precio: 2,000,000
Lance of Lava + Book Of Legend
Lance of Lava + Emblem of the Brave
Lance of Lava + Exciting book



101. RABBIT EAR
Nivel 4 Precio: 80,000
Silk Hat + Rabbit Paw



102. CAT EAR
Nivel 5 Precio: 80,000
Cat Tail + Silk Hat
Cat Arm + Silk Hat
Cat Paw + Silk Hat



103. CROWN
Nivel 6 Precio: 3,000,000
Emperor's Crown + Cloth
Emperor's Crown + Light Element
Emperor's Crown + Gold



104. SILK HAT
Nivel 5 Precio: 180,000
Cloth + Party Hat



105. STRAW HAT
Nivel 3 Precio: 120,000
Ninguna



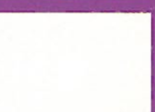
106. PARTY HAT
Nivel 4 Precio 80,000
Crown + Transparentizer
Exciting Book + Silk Hat
Hamburger + Silk Hat



107. FLOWER
Nivel 3 Precio: 3,000
Ninguna



108. EMPEROR'S CROWN
Nivel 7 Precio: 20,000,000
Ninguna



109. RABBIT ARM
Nivel 4 Precio: 60,000
Arm Gun + Rabbit Paw
Powerful Buster + Rabbit Ear



110. CAT ARM
Nivel 5 Precio: 70,000
Cat Paw + Arm Gun



111. BRACELET
Nivel 6 Precio: 4,500,000
None



112. PUNCHING GLOVES
Nivel 3 Precio: 65,000
Rabbit Arm + Cat Arm
Arm Gun + Stick Bomb
Hand Grenade + Rabbit Arm



113. RABBIT TAIL
Nivel 4 Precio: 60,000
Ninguna



114. CAT TAIL
Nivel 5 Precio: 70,000
Ninguna



115. DEVIL TAIL
Nivel 5 Precio: 490,000
Ninguna



116. WIND-UP KEY
Nivel 4 Precio: 80,000
5-Way Shotgun + Scrap
Scooter + Spoon
Cartwheel + Spoon



117. RABBIT PAW
Nivel 4 Precio: 60,000
Rabbit Arm + Shoe of Achilles
Rabbit Arm + Inline Skate
Rabbit Ear + Plaster



118. CAT PAW
Nivel 5 Precio: 80,000
Shoe of Achilles + Cat Arm
Inline Skate + Cat Arm
Plaster + Cat Ear



119. SHOES OF ACHILLES
Nivel 4 Precio: 180,000
Emperor's Crown + Plaster
Angel Wing + Plaster
Angel Wing + Cloth

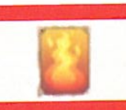


120. PLASTER
Nivel 3 Precio: 30,000
Medusa + Shoe of Achilles
Medusa + Inline Skate
Inline Skate + Petrifier



121. LIGHT STONE
Nivel 7 Precio: 3,000,000
Ninguna

Materiales



MATERIAL 1
FLAME ELEMENT
Precio: 10,000



MATERIAL 2
ICE ELEMENT
Precio: 10,000



MATERIAL 3
THUNDER ELEMENT
Precio: 10,000



MATERIAL 4
LIGHT ELEMENT
Precio: 10,000



MATERIAL 5
MAGIC ELEMENT
Precio: 10,000



MATERIAL 6
TRAP ELEMENT
Precio: 10,000



MATERIAL 7
OIL
Precio: 10,000



MATERIAL 8
CHEMICAL
Precio: 10,000



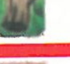


MATERIAL 9
CARTWHEEL
Precio: 10,000





MATERIAL 10
WOOD
Precio: 10,000





MATERIAL 11
CLOTH
Precio: 10,000



MATERIAL 12
GUNPOWDER
Precio: 10,000



MATERIAL 13
GOLD
Precio: 10,000



MATERIAL 14
IRON
Precio: 10,000



MATERIAL 15
SCRAP
Precio: 10,000



MATERIAL 16
FIRE DRAGON ELEMENT
Precio: 400,000



MATERIAL 17
ICE DRAGON ELEMENT
Precio: 500,000



MATERIAL 18
THUNDER DRAGON ELEMENT
Precio: 600,000



MATERIAL 19
DRIVER'S LICENSE
Precio: 300,000



MATERIAL 20
ANGEL RING
Precio: 600,000



MATERIAL 21
EMBLEM OF THE BRAVE
Precio: 900,000



MATERIAL 22
BOOK OF LEGEND
Precio: 700,000

Esencias



ESENCIA 1
HORROR CARD
Precio: 50,000



ESENCIA 2
SURPRISE CARD
Precio: 50,000



ESENCIA 3
AFFECTION CARD
Precio: 50,000



ESENCIA 4
DRESS-UP CARD
Precio: 120,000



ESENCIA 5
FOOD CARD
Precio: 50,000



ESENCIA 6
COPY CARD
Precio: 200,000



ESENCIA 7
PROFIT CARD
Precio: 100,000



ESENCIA 8
RETRY CARD
Precio: 80,000



ESENCIA 9
SPECIAL CARD
Precio: 600,000

Textos

1. TEXT OF DELUXE SHIELD
Precio: 300,000

2. TEXT OF DELUXE SPEAR
Precio: 200,000

3. TEXT OF DELUXE UMBRELLA
Precio: 200,000

4. TEXT OF PITFALL
Precio: 180,000

5. TEXT OF BEAM SWORD
Precio: 300,000

6. TEXT OF STICK BOMB
Precio: 80,000

7. TEXT OF DELUXE TRIDENT
Precio: 400,000

8. TEXT OF SHOTGUN
Precio: 450,000

9. TEXT OF MAGIC MALLET
Precio: 600,000

10. TEXT OF TRANSPARENT
Precio: 500,000

Otros

BOUQUET
Precio: 3,000

JACK IN THE BOX
Precio: 5,000

HORROR BOOK
Precio: 5,000

ITEM CATALOG 1
Precio: 10,000

ITEM CATALOG 2
Precio: 20,000

ITEM CATALOG 3
Precio: 30,000

ITEM CATALOG 4
Precio: 40,000

ITEM CATALOG 5
Precio: 50,000

RARE ITEM CATALOG
Precio: 200,000

ESSENCE CATALOG
Precio: 80,000

MATERIAL CATALOG
Precio: 80,000

TEXT CATALOG
Precio: 100,000

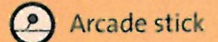




Virtua Tennis

¿Quieres convertirte en un as del tenis? Pues sigue la clase magistral de nuestra guía para instalarte en el top ten y ser siempre un ganador nato.

OPCIONES DE JUEGO

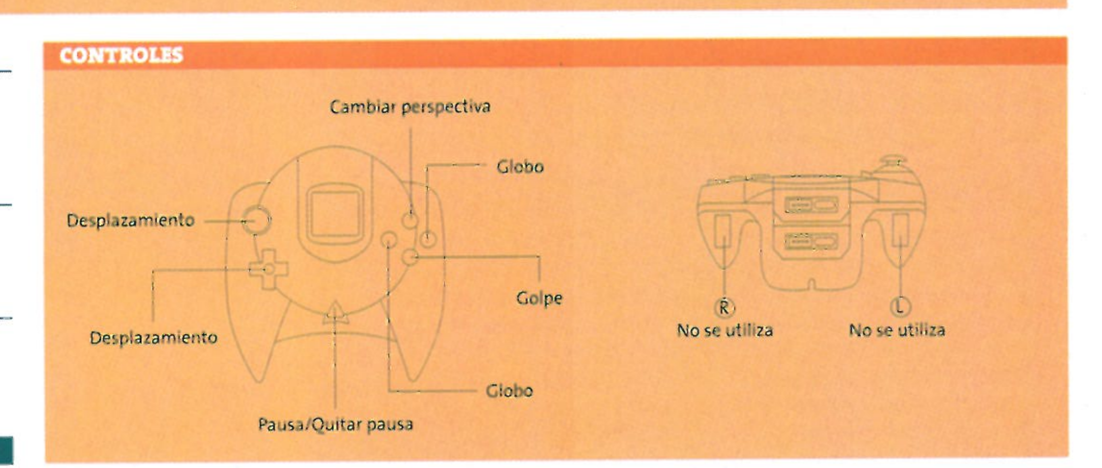
 1/4 Jugadores · Pistola · Volante ·  Internet ·  Arcade stick ·  Vibration pack

Género: **Deportivo**
Opción 60 Hz: **Sí**
Internet: **No**
Idioma: **Castellano**

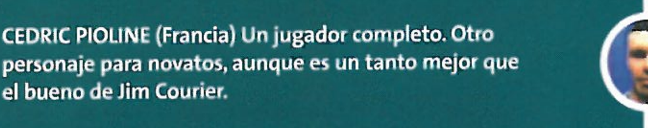
Desarrollador: **Sega**
Distribuidor: **Sega**
Precio: **8.990 ptas**

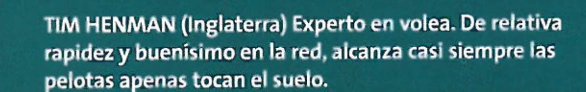
Info VM
Guardar partida: **Sí**
Minijuego: **No**
Datos pantalla: **Imagen jugadores**

CONTROLES




JIM COURIER (EE.UU.) Golpes múltiples. Un jugador equilibrado aunque sin ninguna habilidad especial, ideal para principiantes.


CEDRIC PIOLINE (Francia) Un jugador completo. Otro personaje para novatos, aunque es un tanto mejor que el bueno de Jim Courier.


TIM HENMAN (Inglaterra) Experto en volea. De relativa rapidez y buenísimo en la red, alcanza casi siempre las pelotas apenas tocan el suelo.

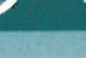
TOMMY HAAS (Alemania) Tiro potente. Pese a tener un buen derechazo, es bastante lento y muy malo en la red, así que será mejor que no subas mucho.

MARK PHILIPPOUSSIS (Australia) Excelente servicio. Relativamente rápido por la cancha, su servicio y su largo alcance hacen de él una buena elección.

CARLOS MOYÀ (España) Golpe potente. El representante español es lento por la pista y malo en la red, pero buen jugador de fondo.

TOMAS JOHANSSON (Suecia) Veloz. Rápido por la pista y buen voleador, pero su juego en conjunto acaba resultando insuficiente.

YEVGENY KAFELNIKOV (Rusia) Revés poderoso. Otro buen personaje para principiantes, así como para jugadores que juegan atrás.


PIETER TINBERGEN (Holanda) Servicio y volea. Un jugador regular al que lo que mejor se le da son las voleas en la red.


ROLF EULER (Suiza) Virtuoso de la volea. De un nivel similar al de Henman, pero con un peor alcance que le hace ser algo inferior.


DAVOR TESLA (Croacia) Ángulo de tiro amplio. Seguramente el peor de los jugadores, con un desplazamiento lento y una llegada de pena.


GILLES ALTMAN (Canadá) Muy buen servicio. Cuando aseguras el servicio es un jugador genial, pero es lo único en lo que destaca.


SHYAM SINGH (India) Jugador compensado. Parecido a Courier y Pioline, pero más rápido. Además es el mejor compañero para dobles.


BRUNO COSTA (Brasil) Tiro potente. Otro jugador fuerte en la línea de saque, aunque por otra parte es algo lento por la pista.


RAF VENTURA (Italy) Cañonero. Un tenista de fondo fantástico, pero bastante malo si lo llevas a la red, así que no te acerques por allí.


MASAYUKI INOUE (Japón) Movimientos rápidos. Más veloz que el Correcaminos por la pista, con un juego bastante equilibrado.


MASTER. Todo terreno. Sea o no Arthur Ashe como se rumorea por ahí, es un excelente jugador con un juego global de impresión.


KING. Jugador perfecto. ¿Qué más podemos decir? Es el rey de la pista y el tenista perfecto. Cuando lo consigas sácale el máximo partido.

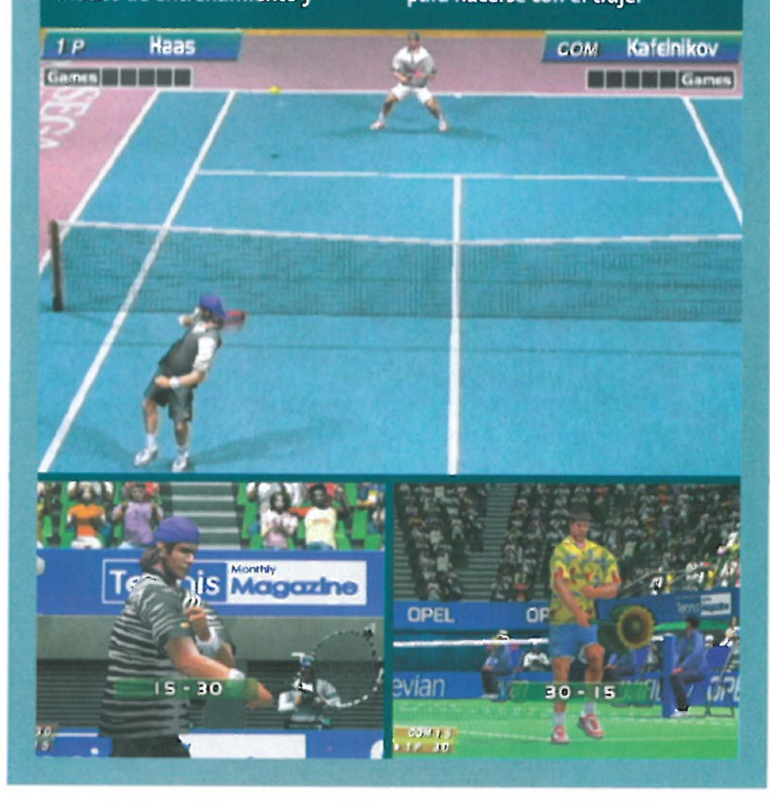
LOS SECRETOS

Si eres un dreamcastero de verdad, no podrás dejar de jugar a Virtua Tennis. Sin embargo, por mucho que juegues es posible que no encuentres todos los personajes y trajes ocultos. Aquí está la solución.

JUEGA COMO MASTER
¿Nunca has querido controlar al entrenador que está al otro extremo de la pista durante los modos de entrenamiento del World Circuit? Bueno, pues ya puedes hacerlo. Para acceder al hombre conocido como Master, debes completar el modo Arcade sin perder un solo juego y terminar la última ronda para ser el campeón. Una vez lo consigas, Master te desafiará a un partido: si logras batirlo, podrás seleccionarlo como a un jugador más. La forma más fácil de conseguirlo es ajustar la duración del partido a un solo juego. Sin embargo, la dificultad ha de ser al menos Normal o no tendrás la opción de enfrentarte a él.

JUGAR COMO KING
Para poder llevar a la otra estrella secreta del tenis, conocido como King, debes realizar una de estas dos tareas concretas: o bien te acabas el modo World Circuit y lo completas TODO (todos los modos de entrenamiento y partidos de selección de los niveles más altos) a fin de acceder a él, o bien lo derrotas a él y a Master (tras desbloquear a éste: ver más arriba) en los modos Dobles y Arcade sin perder un juego.

TRAJES ESPECIALES
Hay varios trajes secretos ocultos a lo largo del modo World Circuit que no puedes comprar en las tiendas normales; para conseguirlos, deberás hacerlo fenomenal en las diversos modos de entrenamiento. Según en el que juegues, deberás efectuar ciertas tareas; por ejemplo, si hay un tiempo límite tendrás que completar el entrenamiento con más de diez segundos de sobra en el reloj. En el juego de los bolos hay que conseguir una puntuación perfecta (así que debes obtener siete strikes seguidos), mientras que en Bull's Eye y Return Ace se precisa una cierta puntuación —por lo general superior a los 4.000— para hacerse con el traje.



LAS PISTAS

Virtua Tennis es el juego tenístico perfecto, así que en él encontrarás todas las superficies sobre las que se pueden disputar partidos en este deporte. A continuación te ofrecemos el catálogo completo de lo que te vas a encontrar.

AUSTRALIA CHALLENGE
Melbourne, Australia (Dura)

FRENCH CUP
París, Francia (Tierra batida)

US SUPERTENNIS
Nueva York, EE.UU. (Dura)

OLD ENGLAND CHAMPIONSHIP
Londres, Gran Bretaña (Hierba)

SWEDEN GRAND PRIX
Estocolmo, Suecia (Dura)

GERMANY MEN'S INDOOR
Berlín, Alemania (Dura)

RUSSIA TENNIS CLASSIC
Moscú, Rusia (Moqueta)

SPAIN INTERNATIONAL
Barcelona, España (Tierra batida)

SEGA GRAND MATCH
Los Ángeles, EE.UU. (Moqueta)

SPT MASTERS
Tokio, Japón (Hierba)



DESTREZA CON LA BOLA

Al jugar a Virtua Tennis, debes adoptar un enfoque parecido a como lo harías ante un partido de verdad, así que hay que emplear habilidades y tácticas similares. Intenta siempre adelantarte a tu oponente y complica tu juego todo lo posible. Si usas las mismas tácticas todo el rato, al cabo de poco los rivales se conocerán tu forma de jugar y explotarán tus debilidades, así que ve siempre un paso por delante.

SERVICIO Y ACES

El secreto para convertirse en un gran servidor no radica sólo en darle lo más fuerte posible, sino también en modificar tus servicios. Usa la línea de saque para variar tanto tu ángulo como el ángulo que le imprimes a la bola al servir. También vale la pena alternar la velocidad del servicio para mantener al adversario sobre ascuas. Procura no usar demasiado el servicio de globo porque es un poco birrioso, la verdad.

SAQUE SIN LEVANTAR EL BRAZO POR ENCIMA

Para realizar este servicio como Master, pulsa A + X + ↓ estando en la pista cercana, o A + X + ↑ si te encuentras al otro extremo. ¡Úsalo con cuentagotas y tus oponentes se pondrán furiosos!

SÚPER TIROS

Para lanzar un golpe potente, asegúrate de llegar pronto a la bola a fin de tener así tiempo de sobra para jugarla bien. Cuanto más tiempo estés presionando el botón A, más potente será el golpe.

VOLEA

El secreto para una buena volea estriba en llegar el primero a la red y tener reacciones rápidas y una buena colocación. Puede ser peligroso, ya que eres susceptible a un globo, pero si eres consciente de ello y te mantienes vigilante, te convertirás en un jugador de primera.

GLOBOS

Usa el globo con moderación al enfrentarte a jugadores de la CPU, ya que suelen llegar a esas pelotas. Contra jugadores humanos es un gran golpe para usar de vez en cuando, ya que si lo ejecutas en el momento adecuado los engañarás del todo, dejándolos clavados y enfurecidos.

SMASHES

Lo importante aquí es calcular el instante perfecto; y cuando te sale no hay quien lo pare. Cuando tu rival te lanza un globo, intenta ponerte justo debajo: cuanto más rato inviertas en acumular potencia, con más fuerza le darás. Debes estar en la mitad frontal de la pista para que el smash salga bien; si lo intentas desde atrás, es bastante posible que lo pare la red.

GOLPES CON LIFTADO

Para efectuar un tiro con efecto liftado, que hará que la bola cruce a toda prisa y sin botar mucho, asegúrate de tener tiempo abundante para ejecutarlo y tira hacia el lado con el stick o la cruceta.

DEJADAS

Al igual que el tiro liftado, asegúrate de disponer de tiempo para llevar a cabo el golpe y tira entonces atrás con el stick o pad, haciendo así que la bola caiga cerca de la parte delantera de la cancha sin botar mucho. Es letal si se combina con globos.

DOBLES

Al jugar a dobles, asegúrate de permanecer siempre en tu mitad de la pista y no birlar los tiros que correspondan a tu compañero, porque entonces dejarías grandes huecos y te vapulearían. Cuando la CPU controle a tu compañero, puedes pulsar los gatillos para determinar dónde juega —línea de fondo, pista frontal o normal—, en función de tu propio estilo de juego.

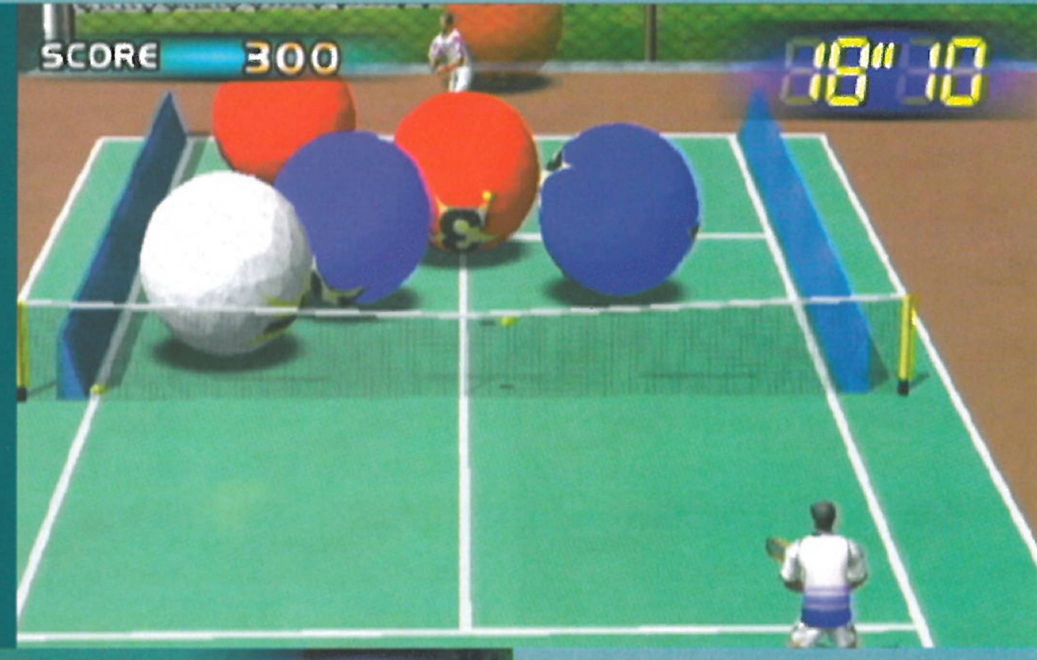
LOS DESAFÍOS DEL CIRCUITO MUNDIAL

Dentro del World Circuit hay ocho desafíos (Challenges) distintos que te ayudarán a mejorar todos los aspectos de tu juego. Asimismo te ayudarán a ganar dinero a espuertas con el que comprar a los personajes de bonificación. Cada desafío se compone de cuatro fases, aunque sólo hay tres al descubierto, ya que la cuarta es un nivel extra que desbloquea ocho trajes 'especiales'. Cuando hayas completado los tres niveles, aparecerá una estatua de plata; y cuando hayas completado el cuarto, la estatua será de oro.

GIANT BALL

BONUS: RAQUETA Y CAMISETA LLAMEANTE

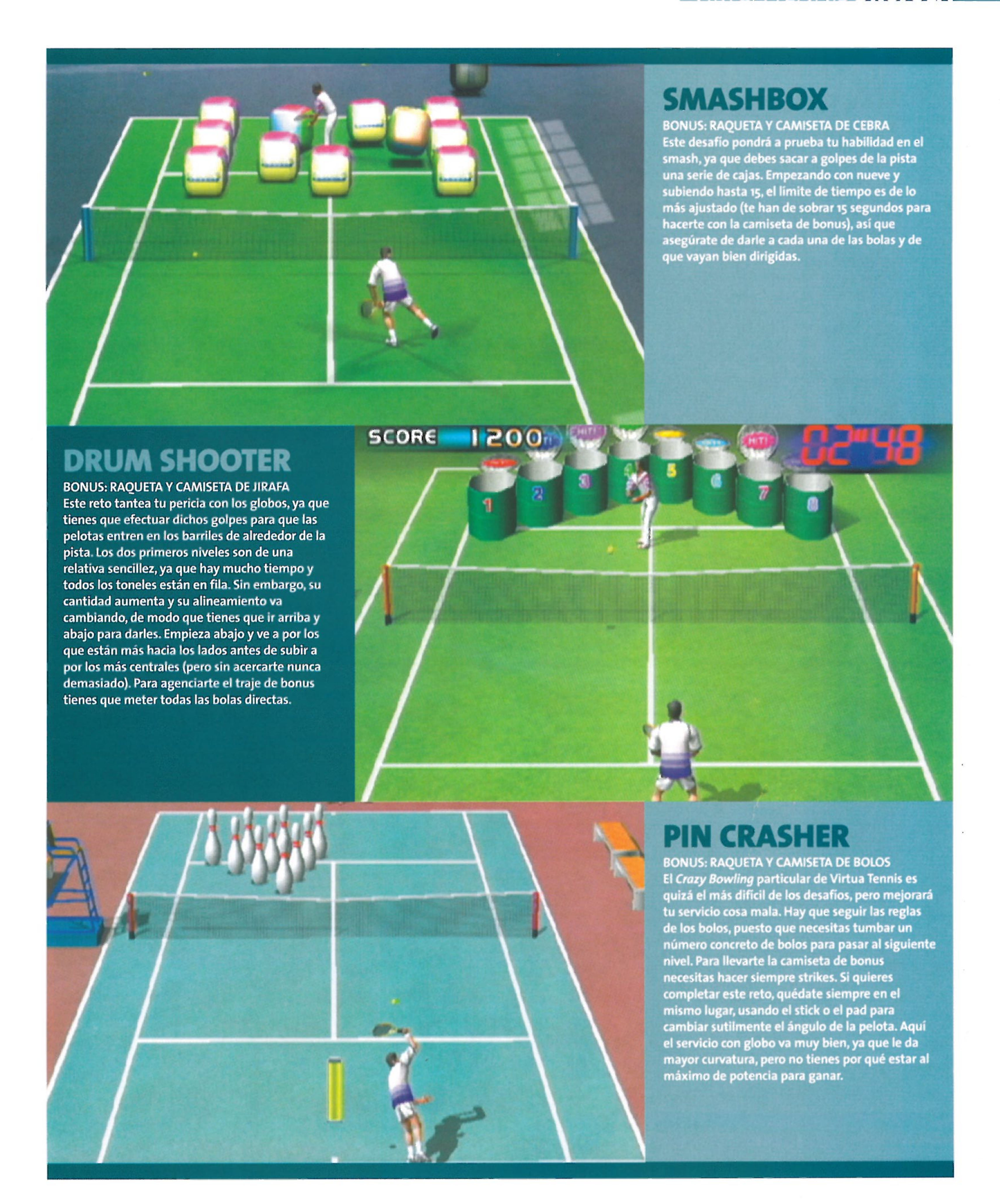
En este desafío tienes que sacar de la pista una serie de bolas gigantes (de tres a seis) mediante potentes tiros en una cantidad de tiempo limitada. La mejor forma de hacerlo es quedarse al fondo de la pista y pegar golpes fuertes, concentrándote en una sola bola cada vez. Lo más molesto de este desafío es que las bolas siempre ruedan hacia delante; es frustrante, pero con la práctica llegará la perfección. Para conseguir el traje de bonus, debes completar el desafío antes de que el contador se ponga rojo.



CANNON BALL

BONUS: RAQUETA DE RADIO Y CAMISETA DE CAMUFLAJE

El objetivo de este desafío es darles a las máquinas dispara-bolas (de tres a seis) con las pelotas amarillas, mientras evitas las rojas, dentro de un tiempo límite. Si te da una de éstas, una de las máquinas que se haya parado se pondrá de nuevo en marcha. En este desafío prima la puntería, así que mantente cerca del fondo de la pista y concédete tiempo para dirigir bien los golpes; además así tienes mucha mayor probabilidad de eludir las bolas rojas. El traje de bonificación estará disponible si terminas el desafío antes de que el contador se vuelva rojo.



SMASHBOX

BONUS: RAQUETA Y CAMISETA DE CEBRA

Este desafío pondrá a prueba tu habilidad en el smash, ya que debes sacar a golpes de la pista una serie de cajas. Empezando con nueve y subiendo hasta 15, el límite de tiempo es de lo más ajustado (te han de sobrar 15 segundos para hacerte con la camiseta de bonus), así que asegúrate de darle a cada una de las bolas y de que vayan bien dirigidas.

DRUM SHOOTER

BONUS: RAQUETA Y CAMISETA DE JIRAFA

Este reto tantea tu pericia con los globos, ya que tienes que efectuar dichos golpes para que las pelotas entren en los barriles de alrededor de la pista. Los dos primeros niveles son de una relativa sencillez, ya que hay mucho tiempo y todos los toneles están en fila. Sin embargo, su cantidad aumenta y su alineamiento va cambiando, de modo que tienes que ir arriba y abajo para darles. Empieza abajo y ve a por los que están más hacia los lados antes de subir a por los más centrales (pero sin acercarte nunca demasiado). Para agenciarte el traje de bonus tienes que meter todas las bolas directas.

PIN CRASHER

BONUS: RAQUETA Y CAMISETA DE BOLOS

El *Crazy Bowling* particular de Virtua Tennis es quizá el más difícil de los desafíos, pero mejorará tu servicio cosa mala. Hay que seguir las reglas de los bolos, puesto que necesitas tumbar un número concreto de bolos para pasar al siguiente nivel. Para llevarte la camiseta de bonus necesitas hacer siempre strikes. Si quieres completar este reto, quédate siempre en el mismo lugar, usando el stick o el pad para cambiar sutilmente el ángulo de la pelota. Aquí el servicio con globo va muy bien, ya que le da mayor curvatura, pero no tienes por qué estar al máximo de potencia para ganar.



BULL'S EYE

BONUS: RAQUETA Y CAMISETA DE GIRASOLES
El entrenador te lanzará 20 bolas que debes devolver apuntando al blanco gigante. Para empezar sólo necesitas 2.500 puntos, pero este número se incrementa sin parar: para la camiseta de bonificación, te hace falta la friolera de 7.000 puntos. Es bastante difícil, ya que no deja margen para el error, así que asegúrate de darle a cada bola y de que te consiga puntos. Es mejor quedarse cerca del fondo de la pista, ya que así no tendrás que estirarte tanto y tendrás más tiempo para apuntar. Los globos pueden dar buenos resultados aquí.

RETURN ACE

BONUS: RAQUETA SARTÉN Y CAMISETA CHINA
Este desafío pondrá a prueba tus dotes para la devolución del servicio; aquí la clave para el éxito es la precisión. Al principio sólo hay nueve cajas en la cancha, pero este número sube hasta las 15 en el nivel 3. Tienes diez pelotas en cada ocasión, pero si quieres echarle el guante al traje de bonus debes tirarlas todas con dos bolas. La mejor forma de hacerlo es darle a las pelotas lo más escorado posible, a fin de tener ángulo para tirar el máximo de cajas seguidas. Recuerda, no tienes por qué golpear todas las cajas con la bola: las cajas que se tiran unas a otras también cuentan. Haz lo mismo desde el otro lado y con suerte podrás derribarlas todas.

BIG WALL

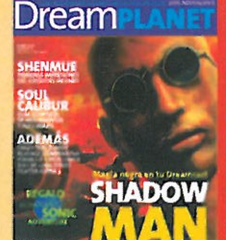
BONUS: RAQUETA PANDERETA
Y CAMISETA ESPAÑOLA
La mejor forma de realizar este desafío es acertar primero a todos los números de abajo, o bien la serie de arriba, yendo de izquierda a derecha y en fila, en vez de arriba y abajo. Usa globos para alcanzar el conjunto superior, y golpes normales para los de abajo. Sin embargo no te acerques demasiado o efectuarás un smash, con lo cual fallarás el siguiente tiro. En este desafío el tiempo es primordial: para hacerte con el traje de bonificación, debes golpear todos los números antes de que el contador se ponga rojo.

Números atrasados
¡Tu segunda oportunidad!

¿Quieres tener todos y cada uno de los números de tu revista preferida? No te apures, en esta vida prácticamente todo tiene solución. Si deseas recibir algún número atrasado de Dream Planet, llama cuanto antes al teléfono 93 654 40 61 y PÍDELO.



DREAM PLANET 1
TOMA DE CONTACTO: Resident Evil Code:Veronica, Vigilante 8: Second Offense, Evolution, Shadow Man. **PHOTOFINISH:** Soul Calibur, Sonic Adventure, Power Stone, The House of the Dead 2, Ready 2 Rumble, Marvel vs. Capcom, Virtua Fighter 3tb, Blue Stinger, Toy Commander, Trick Style, Speed Devils, Dynamite Cop y Sega Rally 2. **BRÚJULA:** Guías de Virtua Fighter 3tb (completa) y The House of the Dead 2 (1ª parte).



DREAM PLANET 2
TOMA DE CONTACTO: Shenmue, Crazy Taxi, MDK 2, Zombie Revenge, Importación (Maken X, Space Channel 5, Giga Wing, Jojo´s Bizarre Adventure). **PHOTOFINISH:** Shadow Man, Street Fighter Alpha 3, Millennium Soldier Expendable, Pen Pen, Tokyo Highway Challenge, SWWS 2000, UEFA Striker, Suzuki Alstare Extreme Racing y Comparativa F1. **BRÚJULA:** THOD 2 (2ª parte) y Shadow Man (1ª parte).



DREAM PLANET 3
TOMA DE CONTACTO: Dead or Alive 2, Metropolis Street Racer, NBA 2000, Rayman 2, Fur Fighters, Importación (Virtual On: Oratorio Tangram, ChuChu Rocket!, Berserk). **PHOTOFINISH:** Crazy Taxi, Soul Fighter, Worms Armageddon, NBA Showtime, Buggy Heat, Psychic Force 2012, Re-Volt y Virtua Striker 2. **BRÚJULA:** Sega Rally 2, Shadow Man (2ª parte), Monaco GPRS 2 y trucos para Virtua Striker 2, Speed Devils y otros.



DREAM PLANET 4
EN PORTADA: Tomb Raider: The Last Revelation, el lanzamiento más esperado. **TOMA DE CONTACTO:** Reportaje: Los juegos más esperados del nuevo milenio (Alone in the Dark 4, Grandia II, Half-Life y más). **PHOTOFINISH:** NBA 2000, Red Dog, Evolution, Zombie Revenge, Slave Zero, Tee Off y Snow Surfers. **BRÚJULA:** Guías de Ready 2 Rumble, Shadow Man (3ª parte) y Trucos de Crazy Taxi, Soul Fighter y Toy Commander.



DREAM PLANET 5
TOMA DE CONTACTO: V-Rally 2, Dragon´s Blood, Ecco The Doplhin: Defender of the Future, Juegos Importación (D2 y Sega GT: Homologation Special). **PHOTOFINISH:** Resident Evil 2, Tomb Raider: The Last Revelation, Rayman 2: The Great Escape, Jojo´s Bizarre Adventure, MDK 2, Legacy of Kain: Soul Reaver. **BRÚJULA:** Resident Evil 2 y Toy Commander. Página entera de trucos para Legacy of Kain: Soul Reaver.



DREAM PLANET 6
TOMA DE CONTACTO: DOA2, Star Wars: Episode I Racer, Omikron: The Nomad Soul, Street Fighter III Double Impact, Wacky Races, Carrier. **PHOTOFINISH:** Ecco the Dolphin: Defender of the Future, ChuChu Rocket!, Deadly Skies, Aerowings, ECW Hardcore Revolution, Vigilante 8: Second Offense. **BRÚJULA:** Guías de Vigilante 8: Second Offense, Blue Stinger y Marvel VS. Capcom. Trucos para Crazy Taxi, Slave Zero y Re-Volt.



DREAM PLANET 7
TOMA DE CONTACTO: Virtua Tennis, Space Channel 5, Silver, Juegos Importación (Power Stone 2 y Samba de Amigo). **PHOTOFINISH:** Code: Veronica, V-Rally 2 Expert Edition, SWWS 2000 Euro Edition, Tech Romancer, Dragons Blood. **BRÚJULA:** Guías completas de Legacy of Kain: Soul Reaver y Street Fighter Alpha 3. Tomb Raider: The Last Revelation (1ª parte). Trucos para NBA 2k, NBA Showtime, MDK 2, TrickStyle y Dynamite Cop.



DREAM PLANET 8
TOMA DE CONTACTO: Ferrari 355 Challenge, Juego de Importación (Tom Clancy's Rainbow Six). **PHOTOFINISH:** Maken X, Tony Hawk's Skateboarding, Fur Fighters, NHL 2K, Wacky Races, Silver. **BRÚJULA:** Aquí encontrarás la segunda y última parte de Tomb Raider: The Last Revelation y las guías completas de Rayman 2 y Zombie Revenge. Además, los mejores trucos de Tech Romancer.



DREAM PLANET 9
TOMA DE CONTACTO: Vanishing Point, F1 Racing Championship, Juegos Importación (Grandia II y F355 Challenge). **PHOTOFINISH:** Virtua Tennis, Space Channel 5, Dead or Alive 2, Marvel vs Capcom, Gauntlet Legends, Spirit of Speed 1937, Super Magnetic Neo y Virtua Athlete 2K. **BRÚJULA:** Guías completas de Chu Chu Rocket!, Tony Hawk´s Skateboarding y la primera parte de RE Code: Veronica.



DREAM PLANET 10
TOMA DE CONTACTO: Quake III Arena, Metropolis Street Racer, 24 horas de Le Mans, Disney's Dinosaur, Juegos Importación (Jet Set Radio y Capcom vs. SNK). **PHOTOFINISH:** F355 Challenge, Star Wars: Episode I Racer, Sega Extreme Sports, Street Fighter III Double Impact y Hidden & Dangerous. **BRÚJULA:** Guías de Dead or Alive 2, segunda parte de MDK 2 y segunda y última parte del libro de rutas de RE Code: Veronica.

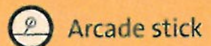
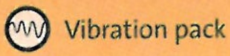


DREAM PLANET 11
TOMA DE CONTACTO: Sega GT, Ready 2 Rumble Boxing: Round 2, Super Runabout, Ultimate Fighting Championship, Dave Mirra Freestyle BMX, UEFA Dream Soccer, Importación (18 Wheeler). **PHOTOFINISH:** Shenmue, Metropolis Street Racer, Power Stone 2, Looney Tunes: Space Race, 24 horas de Le Mans, Time Stalkers, Disney's Dinosaur, Bangai-O, WWF Royal Rumble, San Francisco Rush 2049, Giga Wing.

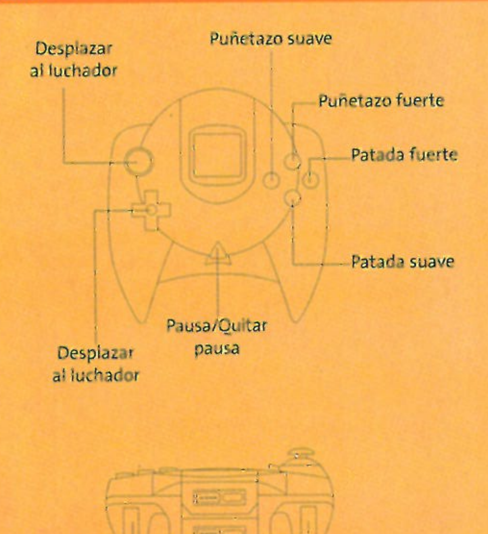
Para pedir un número atrasado pregunta por el Departamento de Reembolso. Las revistas se venden al precio de portada (495 pesetas) + gastos de envío y se pagan contra reembolso al recibirlas.


Marvel
vs.
Capcom 2

OPCIONES DE JUEGO

 1 a 4 Jugadores | Pistola | Volante |  Internet |  Arcade stick |  Vibration pack

CONTROLES



CLAVE DE MOVIMIENTOS

Parece mentira la de movimientos y combinaciones diferentes que hay. Para enterarte de todo, echa un vistazo a esta explicación sobre nuestra guía. Ten en cuenta que todos los movimientos que aquí se muestran se refieren a un luchador que mira a la derecha.

● (rojo)	Patada suave
● (azul)	Patada fuerte
R	Ayuda del personaje B
● (amarillo)	Puñetazo suave
● (verde)	Puñetazo fuerte
L	Ayuda del personaje A

1. Arriba
2. Delante
3. Abajo
4. Atrás

↑,↗,→,↘,↓,↙,←,↖ Indica el sentido del movimiento

⊙	Pulsar cualquier botón de puñetazo
⫽	Pulsar cualquier botón de patada
⊙⊙	Pulsar a la vez los dos botones de puño
⫽⫽	Pulsar a la vez los dos botones de patada
Carga	Aguantar la dirección dos segundos
Rotar 360°/720°	Rotar la cruceta 360°/720°
Aire	Estos movimientos se pueden realizar en el aire
Nivel 3	Este Súper Movimiento requiere una barra de nivel 3
+	Pulsa botones/direcciones a la vez
,	Pulsa botones/direcciones en rápida sucesión
/	Pulsa cualquier botón o dirección de los indicados

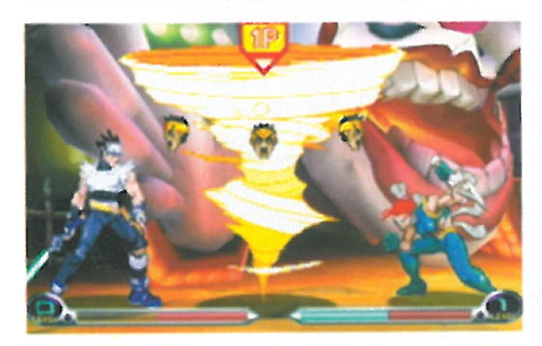
Género: **Beat'em-up**
Opción 60 Hz: **Sí**
Internet: **No**
Idioma: **Inglés**

Desarrollador: **Capcom**
Distribuidor: **Virgin**
Precio: **8.990 ptas**



Guardar partida: **Sí**
Minijuego: **Sí**
Datos pantalla: **Logo**

La conversión perfecta del mejor beat'em-up 2D de todos los tiempos se merecía una guía como la que te ofrecemos a continuación. Aquí vas a encontrar secretos, trucos, consejos y, por supuesto, los movimientos de todos los personajes, incluidos los ocultos que puedes ir descubriendo. Bienvenido al mundo de Marvel vs. Capcom 2.



SECRETOS Y CONSEJOS MARAVILLOSOS

El mejor y más descomunal juego de lucha de Capcom cuenta también con algunos secretillos de aúpa ocultos por ahí...

CAMBIAR ORDEN DE LOS PERSONAJES

Cuando eliges a tus tres personajes al principio del juego, no tienen porqué mantenerse en el mismo orden. Si quieres empezar con un personaje distinto al que elegiste en primer lugar, sólo tienes que mantener pulsado el botón L antes de una pelea para comenzar con tu segundo luchador, o bien el botón R para hacerlo con el tercero.

PERSONAJES SECRETOS

Hay disponibles un total de 56 personajes. De éstos, 24 son accesibles desde el principio. Los restantes 32 hay que comprarlos con puntos. Dichos puntos se ganan participando en peleas, ya sea en los modos Training, Arcade o Versus. Completar el modo Arcade es lo que te proporcionará el mayor número de puntos.

PERSONAJES OCULTOS MÁS BARATOS

¿Que no te convence el precio a pagar por el personaje secreto que quieres? No hay problema. Los precios cambian cada vez que visitas la tienda; tú ve saliendo y entrando de la pantalla de la tienda hasta que el coste sea algo más razonable.

TRAJES ALTERNATIVOS

Para cambiar la indumentaria del personaje que elijas, ve a la pantalla de selección de personajes, señala un luchador y pulsa A o Y, en vez de X. Sólo podrás cambiarle el atuendo a un personaje si se lo has comprado antes.

ENERGÍA RECUPERABLE

Observarás que, si eres quien sufre en sus carnes un gran combo, en vez de perder una trozo de tu medidor de vida, éste se volverá rojo. Si le das a tu personaje la oportunidad de descansar (sustituyéndolo por un compañero), su medidor de vida se irá reponiendo poco a poco. Así, cuando un personaje quede herido de gravedad, cámbialo por otro para que se pueda recuperar.

HIPER COMBOS

No desperdicies tus Hiper Combos. Lo mejor es usarlos como colofón de un combo. Utilizados correctamente, no se podrán bloquear y pueden hacerte conseguir Súpers dobles y triples. Lo más probable es que el rival te bloquee un Hiper Combo aislado, ya que tiene mucho tiempo para reaccionar.

MOVIMIENTOS FUNDAMENTALES

Aquí tienes un resumen de los movimientos básicos, que son iguales para todos los luchadores. ¡Debes dominarlos si quieres tener alguna oportunidad!

BLOQUEO ESTÁNDAR
Aguanta la cruceta hacia atrás mientras te lanzan un ataque para realizar un bloqueo estándar. Esto bloqueará todos los ataques altos y de medio alcance.

BLOQUEO EN CUCLILLAS
Aguanta ↙ en cualquier instante para efectuar un bloqueo en cuclillas, a fin de bloquear todos los ataques bajos.

EMBESTIDA
Pulsa ● (amarillo) + ● (verde) o →, → para iniciar el movimiento de embestida. Algunos personajes pueden embestir incluso en el aire!

PROYECCIÓN
Si pulsas ● (verde) o ● (azul) tirando la cruceta en dirección a un oponente, le harás una proyección.

SÚPER SALTO
Pulsa ↓ y ↑ en rápida sucesión para llevar a cabo un súper salto. Pulsa ↙ con ↗ para saltar hacia delante, y ↘ con ↖ para saltar hacia atrás. Resulta muy útil para salirse de los rincones.

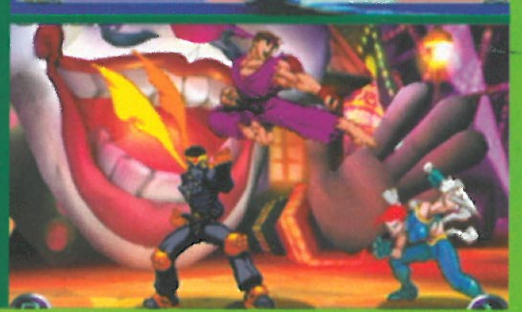
RETIRADA
Algunos personajes tienen un movimiento de retirada que suele ser una voltereta hacia atrás. Ejecútala pulsando con rapidez ←, ←.

AYUDA
Al pulsar L o R llamarás a uno de tus otros dos personajes (eliges tres al empezar). Este personaje saltara a la pantalla y te echará una mano durante breves instantes. El movimiento que realizan al aparecer depende del tipo de ayuda que seleccionaste al inicio.

SUSTITUCIÓN
Pulsa ● (amarillo) + ● (rojo) para pasar al personaje A.
Pulsa ● (verde) + ● (azul) para pasar al personaje B.
Puedes cambiar de personaje en cualquier momento, siempre que no los hayan noqueado.







TÉCNICAS AVANZADAS

Los movimientos básicos te permitirán luchar sin parecer un novato. Sin embargo, si quieres tener alguna posibilidad contra tus rivales, ¡estas técnicas avanzadas son las maniobras que harán de ti un campeón!

GUARDIA CON AVANCE
Es una forma de contrarrestar golpes, pero es muy difícil de dominar. Pulsa brevemente ⊙, ⊙ mientras bloqueas para iniciarlo.

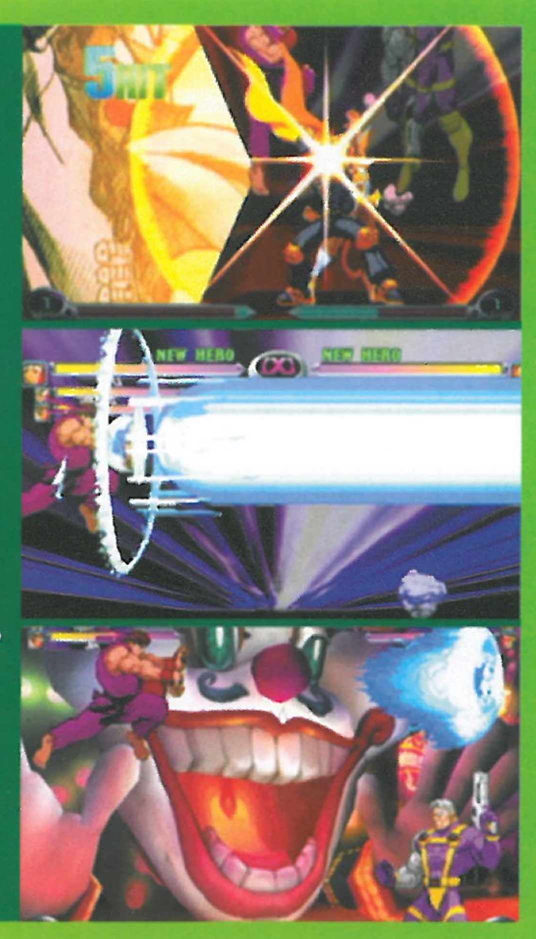
MOVIMIENTO ESPECIAL
Cada personaje cuenta con una larga lista de movimientos especiales que se muestran más adelante en la guía. Una vez que hayas encontrado a tu grupo favorito de personajes, apréndete sus movimientos especiales de memoria para no tener que consultarlos continuamente y perder un tiempo precioso.

HIPER COMBO
Cada vez que un segmento de tu Súper Barra (en el rincón inferior izquierdo) se llena, puedes realizar un Hiper combo, aunque debes tener en cuenta que algunos requieren más de un segmento. Los Hiper combos pueden hacer que seas vulnerable, pero si alcanzan su objetivo son devastadores, así que deberías elegir el momento apropiado.

MOVIMIENTOS AÉREOS
Hay un gran número de movimientos que se pueden ejecutar en el aire. Eso sí, ¡deberás tener unos dedos muy ágiles para lograrlo! También puedes realizar combos aéreos, pero para conseguirlo, deberás encontrar el golpe que te permite elevar a tu rival para poder empezar a arrearle como se merece. En cada luchador es un golpe diferente, así que a practicar toca.

SÚPERS DE NIVEL 2
Si tu Súper Barra se encuentra en el nivel 2, es posible realizar dos Súper seguidos. Hazlo pulsando la orden de un segundo Súper en cuanto empiece el primero.

SÚPERS DE NIVEL 3
Si tu Súper Barra se halla en el nivel 3, es posible efectuar tres Súper seguidos. Hazlo pulsando la orden de un tercer Súper en cuanto empiece el segundo. Si consigues alcanzar al rival con los 3 súpers lograrás dejarlo en las últimas sin demasiado esfuerzo.



TRUCOS

POSES DE SAKURA
Es posible escoger la pose de celebración de Sakura al final de una pelea. Puedes seleccionarlas pulsando y aguantando los botones apropiados al derrotar al rival...

- ● Novato
- ● Lanzamiento de zapato
- ● Danza doble
- ● Ola
- ⊙⊙ Combo de patada
- ↗↗ ¡Buen viaje!

INTRODUCCIÓN ALTERNATIVA DE DAN
Mantén pulsado ● antes de que dé inicio la pelea para ver la introducción secreta de Dan. Para que esto funcione, Dan debe ser tu primer personaje.

DECORADO INTERACTIVO
Puedes destrozar la torre en la fase de la torre del reloj. Para conseguirlo, debes eliminar al último personaje enemigo con un movimiento que lo envíe volando a la torre. Experimenta para descubrir cuál te va mejor.

SIGUE LUCHANDO
Una vez terminado un combate, pulsa Start para recuperar el control de tu personaje. Ahora puedes seguir apaleando al rival contra el suelo.



DERROTAR A ABYSS

El enemigo final del juego se llama Abyss. Debes derrotarlo en sus tres formas, las cuales te explicamos a continuación.

ABYSS BLINDADO
Esta forma de Abyss es lenta y pesada, pero muy poderosa. La mayoría de sus movimientos (como el Tridente, el Tortazo, el Embate y la Lluvia Ácida) se pueden bloquear con un daño mínimo. Su Descarga Láser tiene que cargarse durante un instante, así que puedes anticiparte a él con un Súper Salto y atacarlo por detrás. La mejor táctica es bloquear cuando haga falta e intentar luego los Hiper combos. Abyss no bloquea bajo ninguna de sus formas, así que no te reprimas.

ABYSS MULTIFORME VERDE
Aquí se imponen los Hiper combos con proyectiles. Abyss tiende a quedarse en el centro de la pantalla, hundiéndose en el suelo de vez en cuando. Cuando desaparece, tres burbujas verdes suben y flotan por ahí. Puedes destruirlas sin problemas con un puñetazo o una patada normales; si las dejas estar, te engullirán y paralizarán, permitiendo a Abyss atacar sin reservas. Frente a los Cañones Láser, puedes optar por bloquearlos o saltarlos; hagas lo que hagas, evítalos a toda costa porque se te pulen una gran cantidad de energía. Los Hiper combos con proyectiles le hacen mucha pupa a este jefe. Prueba con ataques similares a la Mega explosión óptica de Cíclope.

CANCERBERO RABIOSO
Bajo esta apariencia, Abyss llena la pantalla, y te ataca con un par de enormes mandíbulas repletas de colmillos y unidas a un descomunal y furioso cuerpo. Cuando aparezca esta criatura, dale con los mayores Hiper combos triples que puedas pergeñar. Sólo se estará por ahí unos cinco segundos, ¡así que date prisa! Una vez que la criatura desaparezca, te alcanzará desde fuera de la pantalla con ataques aleatorios. Sus movimientos, como las Llamas del Suelo, las Llamas Verticales y el Colmillo Volador, llegan de repente; debido a la velocidad a la que se presentan. No puedes hacer otra cosa que bloquear. Mantente siempre lejos de las mandíbulas de Abyss; si te muerde, vas a perder energía por un tubo. La única manera de vencerlo es darle con todo lo que tienes (y a ser posible, con más) cuando tengas la ocasión.



AKUMA

Gou Hadoken	↓↘→+ ⊙
Zankuu Hadoken	En el aire, ↓↘→+ ⊙
Tenma Kuujin Kyaku	En el aire, ↓↘→+ ⫽
Gou Shouryuu Ken	→↓↘+ ⊙
Ashura Senkuu	→↓↘+ ⊙⊙/⫽⫽
Tatsumaki Zankuu Kyaku	↓↙←+ ⫽ (aire)
Jigoku Guruma	→↘↓↙← + 🔵 de cerca
Zugai Hasatsu	→ + 🟢
Senpukyaku (suelo)	→ + 🔵
Senpukyaku (saltando)	En el aire, ↑ + 🔵
Mae Geri	En el aire, ↑ + 🔴

HIPER COMBOS

Messatsu Gou Hadou	↓↙← + ⊙⊙, pulsar botones con rapidez
Messatsu Gou Shouryuu	↓↘→ + ⊙⊙
Messatsu Gou Rasen	↓↘→ + ⫽⫽
Tenma Gou Zankuu	En el aire, ↓↘→ + ⊙⊙
Shun Goku Satsu	🟡, 🟡, →, 🔴, 🔵 (Nivel 3)

ASISTENCIA	AYUDA	COMBINACIÓN VARIABLE
a	Gou Hadoken	Messatsu Gou Hadou
b	Gou Shouryuu Ken	Messatsu Gou Shouryuu
y	Tatsumaki Zankuu Kyayu	Messatsu Gou Rasen

AMINGO

Grito del viento	↓↘→ + ⊙ (aire)
Alegría verde	↓↙← + ⊙
Hijo de la tierra	↓↙← + ⫽
Daichi No Kodomo (Puñetazo)	↓↘→ + 🔴
Daichi No Kodomo (Patada)	↓↘→ + 🔵

HIPER COMBOS

Explosión del sol	↓↘→ + ⊙⊙
Reglas de las plantas	↓↙← + ⊙⊙

ASISTENCIA	AYUDA	COMBINACIÓN VARIABLE
a	Fruta de la vida	Explosión del sol
b	Fruta de defensa	Explosión del sol
y	Grito del viento	Explosión del sol



ANAKARIS

Caída de momia	↓↘→ + ⊙ (aire)
Golpe de cobra	←, → + ⊙ (aire)
Caída de ataúd	↓, ↓ + ⊙ / ⫽ (aire)
Juicio del faraón	En el aire, ↓↘→ + ⫽
Seija No Ayumi	← + 🔴
Tenchuu	← / → + 🔵
Idainaru Bohi	→ + ⫽
Seinaru Bohi	↓ + ⫽
Ooinaru Bohi	↘ + ⫽ (aire)
Embestida Kuuchuu	Golpetea →, → / pulsa ⊙⊙

HIPER COMBOS

Magia del faraón	🔵, 🟡, ↓, 🔴, 🟢 (aire)
Ilusión del faraón	🟡, 🟢, →, 🔴, 🟡
Golpe de la cobra faraón	←, → + ⊙⊙ (aire)
Hitsugi No Utage	↓, ↓ + ⊙⊙ (aire)

ASISTENCIA	AYUDA	COMBINACIÓN VARIABLE
a	Golpe de la cobra	Golpe de la cobra faraón
b	Caída de momia	Ilusión del faraón
y	Caída de ataúd	Hitsugi No Utage

BLACKHEART

Trueno oscuro	←↙↓↘→+ ⊙
Infierno	→↘↓↙←+ ⊙
Embestida Kuuchuu	Golpea →, → (o pulsa ⊙⊙)
Retroceso Kuuchuu	Golpea ←, ← (o pulsa o + ⊙⊙)
Embestida/Retroceso ampliado	Golpea →, →, aguanta → (o golpetea ←, ←, aguanta ←)

HIPER COMBOS

Armagedón	↓↘→ + ⊙⊙
Día del juicio final	↓↙← + ⊙⊙ (aire)
Corazón de las tinieblas	↓↘→ + ⫽⫽

ASISTENCIA	AYUDA	COMBINACIÓN VARIABLE
a	Trueno oscuro	Día del juicio final
b	Infierno	Corazón de las tinieblas
y	de pie	Armagedón

B.B. HOOD

Sonrisa y misil (Joudan)	Carga ←, → + ⊙
Sonrisa y misil (Gedan)	Carga ←, → + ⚡
Feliz y misil	Carga ↓, ↑ + ⊙
Alegría y disparo (Jou Houkou)	→↓↘ + ⊙
Alegría y disparo (Yoko Houkou)	→↓↘ + ⚡ (aire)
Timidez y ataque	↓↙← + ⊙
Dime por qué	↓, ↓ + ⚡⚡
Malicia y mina	↙ + ●
Sorpresa y brinco	→ + ●
Cesta complicada	←/→ + ●
Tropezón y cuchilla	Pulsa ←/→ + ● durante embestida/retroceso
Salto de 2º Dan	↖, ↖ (o ↗, ↗)

HIPER COMBOS

Caza molona	↓↘→ + ⊙⊙
Bonito recuerdo	←↙↓↘→+ ⚡⚡
Hiper manzana pa' ti	→↘↓↙←+ ⚡⚡

ASISTENCIA	AYUDA	COMBINACIÓN VARIABLE
a	Sonrisa y misil	Caza molona
b	Alegria y disparo	Caza molona
y	Timidez y ataque	Caza molona

CABLE

Rayo de Víbora	↓↘→ + ⊙, golpetea ⊙ para cambiar rayo (aire)
Medida de fuerza	↓↘→ + ⚡
Carga psíquica	→↘↓↙←+ ⊙ de cerca
Electrotrampa	↓↙← + ⚡, aguanta ⚡ para retrasar (aire)
Cimitarra	→↓↘ + ⊙
Patada giratoria	→ + ●
Cañoneo	Golpetea ● con rapidez

HIPER COMBOS

Hiper Víbora	↓↘→ + ⊙⊙, golpetea ⊙ para cambiar rayo (aire)
Salto de tiempo	↓↘→ + ⚡⚡

ASISTENCIA	AYUDA	COMBINACIÓN VARIABLE
a	Rayo Víbora	Hiper Víbora
b	Cimitarra	Hiper Víbora
y	Electrotrampa	Hiper Víbora

CAMMY

Nudillos giratorios	↓↘→ + ⊙
Taladro cañón	↓↘→ + ⚡ (aire)
Pincho cañón	→↓↘ + ⚡
Ataque cañón	En el aire, ↓↙← + ⚡
Venganza cañón	→↘↓↙←+ ⊙
Combinación gamberra	↓↙← + ⚡... (pulsa ⊙ para cancelar)
Combinación de ataque cañón	Pulsa ⚡ estando en el aire
Presión de las tijeras	Pulsa ⊙ cerca de un rival en el aire
Retorcedor de piernas	Pulsa ⊙ cerca de un rival en cuclillas
Salto de 2º Dan	↖, ↖ (o ↗, ↗)
Rebanador de acero	← + ●

HIPER COMBOS

Machacador con giro	↓↘→ + ⚡⚡
Rompecolumnas invertido	↓↙← + ⚡⚡
Asalto de la abeja asesina	↓↙← + ⊙⊙ (aire)

ASISTENCIA	AYUDA	COMBINACIÓN VARIABLE
a	Pincho cañón	Machacador con giro
b	Taladro cañón	Machacador con giro
y	Nudillos giratorios	Asalto de la abeja asesina

CAPTAIN AMERICA

Cuchillada con escudo	↓↘→ + ⊙ (aire)
Estrella a la carga	↓↘→ + ⚡
Barras y estrellas	→↓↘ + ⊙
Zenten	→↘↓↙← + ⊙
Salto de 2º Dan	↖, ↖ (o ↗, ↗)
Patada de talón	En el aire, ↓ + ●
Patada aérea	En el aire, ↑ + ●
Patada doble	●, ●

HIPER COMBOS

Justicia final	↓↘→ + ⊙⊙
Hiper estrella a la carga	↓↘→ + ⚡⚡
Hiper barras y estrellas	→↓↘ + ⊙⊙

ASISTENCIA	AYUDA	COMBINACIÓN VARIABLE
a	Cuchillada con escudo	Hiper estrella impetuosa
b	Barras y estrellas	Hiper barras y estrellas
y	Estrella a la carga	Hiper estrella impetuosa



CAPTAIN COMMANDO

Fuego del Capitán	↓↘→ + ⊙ (aire)
Corredor del Capitán	↓↙← + ⊙
Patada del Capitán	↓↙← + ⫽
Ataque del Capitán (Sho)	↓↘→ + 🔴
Ataque del Capitán (Genity)	↓↘→ + 🔵
Ataque del Capitán (Hoover)	↓↘→ + 🔴 + 🟢

HIPER COMBOS

Espada del Capitán	↓↘→ + ⊙⊙
Tormenta del Capitán	↓↘→ + ⫽⫽

ASISTENCIA	AYUDA	COMBINACIÓN VARIABLE
a	Fuego del Capitán	Espada del Capitán
b	Corredor del Capitán	Espada del Capitán
y	Patada del Capitán	Espada del Capitán





CHARLIE

Estruendo sónico	Carga ←, → + ⊙
Obús con voltereta	Carga ↓, ↑ + ⫽
Corte con cabriola	↑↗→ + ⫽ (aire)
Patada rodillera	En el aire, ↓ + 🔴
Patada con paso	→ + 🔵
Zueco con salto	← + 🔵
Nudillos con giro	→ + 🟢

HIPER COMBOS

Estallido sónico	↓↘→ + ⊙⊙, pulsar botones con rapidez
Fuego relámpago	↓↘→ + ⫽⫽
Justicia con voltereta	↓↙← + ⫽⫽

ASISTENCIA	AYUDA	COMBINACIÓN VARIABLE
a	Estruendo sónico	Estallido sónico
b	Obús con voltereta	Justicia con voltereta
y	Estruendo sónico	Estallido sónico

CHUN-LI

Kikou Ken	←↙↓↘→ + ⊙
Sen'en Shuu	→↘↓↙← + ⫽
Tenshou Kyaku	→↓↘ + ⫽
Hyakuretsu Kyaku	Golpetea ⫽ con rapidez (aire)
Kaku Kyaku Raku	↙ + 🔵
Reishiki Kikou Ken	→ + 🟢
Yousou Kyaku	En el aire, ↓ + 🔵 (se puede repetir)
Kaku Yoku Da	En el aire, → + 🔵
Kuuchuu Dash	En el aire, golpetea →, → (o pulsa ⊙⊙)
Sankaku Tobi	Salta con ↖ contra una pared, pulsa ↗/→
Salto de 3er Dan	↖, ↖, ↖ (o ↗, ↗, ↗)

HIPER COMBOS

Kikou Shou	↓↘→ + ⊙⊙, pulsar botones con rapidez
Senretsu Kyaku	↓↘→ + ⫽⫽, golpetea ⫽ con rapidez
Hazan Tenshou Kyaku	→↓↘ + ⫽⫽

ASISTENCIA	AYUDA	COMBINACIÓN VARIABLE
a	Kikou Ken	Kikou Shou
b	Tenshou Kyaku	Hazan Tenshou Kyaku
y	Sen'en Shuu	Senretsu Kyaku

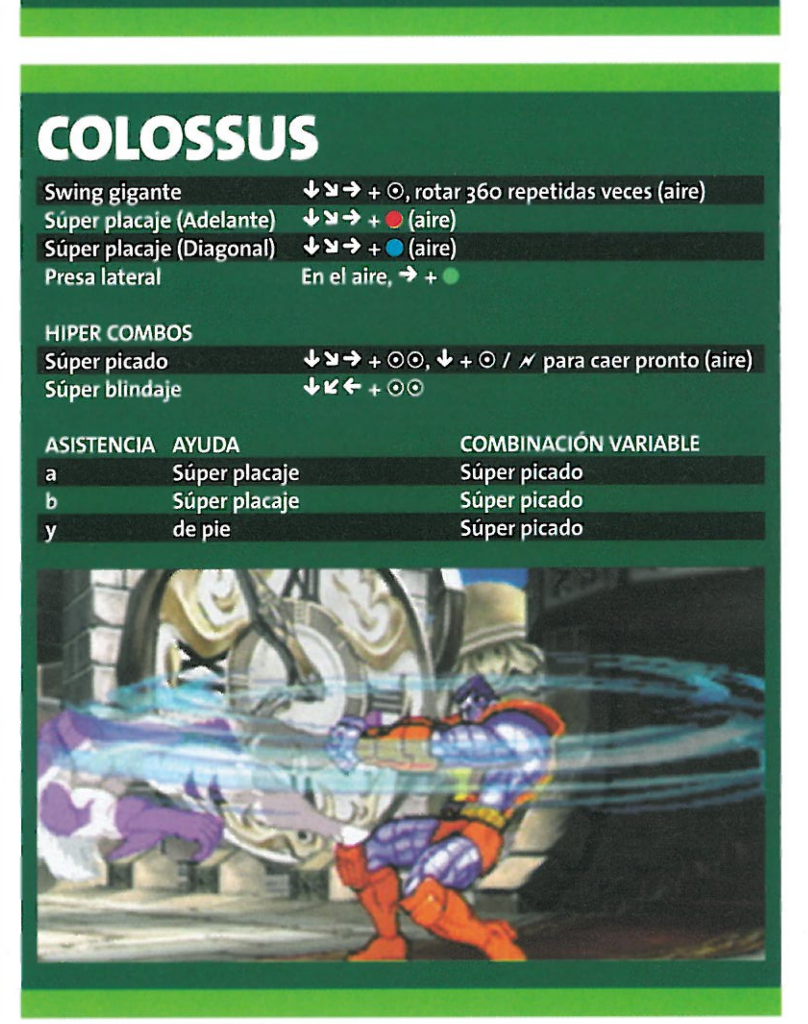
COLOSSUS

Swing gigante	↓↘→ + ⊙, rotar 360 repetidas veces (aire)
Súper placaje (Adelante)	↓↘→ + 🔴 (aire)
Súper placaje (Diagonal)	↓↘→ + 🔵 (aire)
Presa lateral	En el aire, → + 🟢

HIPER COMBOS

Súper picado	↓↘→ + ⊙⊙, ↓ + ⊙ / ⫽ para caer pronto (aire)
Súper blindaje	↓↙← + ⊙⊙

ASISTENCIA	AYUDA	COMBINACIÓN VARIABLE
a	Súper placaje	Súper picado
b	Súper placaje	Súper picado
y	de pie	Súper picado



CYCLOPS

Explosión óptica	↓↘→ + ⊙ (aire)
Presa óptica	→↘↓↙←+ 🟢 de cerca
Barrido óptico	→↘↓ + ⊙
Gancho elevado	→↓↘ + ⊙, golpetea ⊙ con rapidez
Patada de ciclón	↓↙← + ⫽
Puñetazo rápido	Carga ←, → + ⊙, luego ⊙ / ⫽ con rapidez
Caída rompecuellos	Carga ←, → + ⫽
Salto de 2º Dan	↖, ↖ (o ↗, ↗)
Proyección de pierna	↙ + 🔵 de cerca
Bala óptica	Pulsa 🟢 de pie o en cuclillas
Patada doble	🔵, 🔵
Ataques alternados	En el aire, ↓ + 🔴/ 🟡🟢/🔵

HIPER COMBOS

Mega explosión óptica	↓↘→ + ⊙⊙, pulsar con rapidez (aire)
Súper explosión óptica	↓↘→ + ⫽⫽, pulsar con rapidez (aire)

ASISTENCIA	AYUDA	COMBINACIÓN VARIABLE
a	Explosión óptica	Mega explosión óptica
b	Gancho elevado	Mega explosión óptica
y	Patada de ciclón	Mega explosión óptica

DAN HIBIKI

Gadou Ken	↓↘→ + ⊙
Kouryuu Ken	→, ↓, ↘ + ⊙
Dankuu Kyaku	↓↙← + ⫽ (aire)
Señal de primera	↓↘→ + ⫽
Zenten Chouhatsu	↓↘→ + Choteo
Kouten Chouhatsu	↓↙← + Choteo
Jump Chouhatsu	En el aire, pulsa Choteo

HIPER COMBOS

Shinkuu Gadou Ken	↓↘→ + ⊙⊙
Hisshou Burai Ken	↓↙← + ⫽⫽
Kouryuu Rekka	↓↘→ + ⫽⫽
Chouhatsu Densetsu	↓↘→, ↓↘→ + Choteo
Otoko Michi	🟢, 🔴, ←, 🟡, 🟡 (Nivel 3)

ASISTENCIA	AYUDA	COMBINACIÓN VARIABLE
a	Gadou Ken	Shinkuu Gadou Ken
b	Kouryuu Ken	Kouryuu Rekka
y	Señal de primera	Hisshou Burai Ken

DHALSIM

Fuego Yoga	↓↘→ + ⊙ (aire)
Yoga Flame	↓↙← + ⊙
Descarga Yoga	↓↙← + ⫽
Machaque Yoga	→↘↓↙←+ 🟢 de cerca
Teletransporte Yoga	→↓↘ + ⊙⊙/⫽⫽ (o ←↓↙ + ⊙⊙/⫽⫽) (aire)
Fuyuu	↓↙← + ⫽⫽, repetir para terminar (aire)
Embestida Kuuchuu	Salta, pulsa cualquier dirección + ⊙⊙
Taladro Zutsuki	En el aire, ↓ + 🟢
Patada taladro	En el aire, ↓ + 🔴/ 🔵

HIPER COMBOS

Infierno Yoga	↓↘→ + ⊙⊙, directo ↓/↑ (aire)
Ataque Yoga	↓↘→ + ⫽⫽

ASISTENCIA	AYUDA	COMBINACIÓN VARIABLE
a	Fuego Yoga	Infierno Yoga
b	Llama Yoga	Infierno Yoga
y	Descarga Yoga	Infierno Yoga



DOCTOR DOOM

Rayo de plasma	↓↘→ + ⊙ (aire)
Disparo de fotones	→↘↓↙←+ ⊙ (aire)
Escudo molecular	→↘↓↙←+ ⫽, pulsar botones con rapidez
Hikou	↓↙← + ⫽⫽, repetir para terminar (aire)
Embestida Kuuchuu	↑, cualquier dirección + ⊙⊙
Cañón láser	En el aire, press 🟢
Picado de pies	En el aire, ↓ + 🔵

HIPER COMBOS

Escudo molecular	↓↘→ + ⊙⊙
Llama de esfera	↓↘→ + ⫽⫽
Formación de fotones	→↘↓↙←+ ⊙⊙ (aire)

ASISTENCIA	AYUDA	COMBINACIÓN VARIABLE
a	Disparo de fotones	Formación de fotones
b	Escudo molecular	Llama de esfera
y	Rayo de plasma	Escudo molecular



FELICIA

Peto rodante	↓↘→ + ⊙
Deslizamiento rodante	Pulsa ⫽ durante Peto rodante
Uppercut rodante	Pulsa 🟢 durante Peto rodante
Puñetazo Neko	Pulsa 🟡 durante Peto rodante
Arenisca	↓↘→ + ⫽
Pincho de gato	→↓↘ + ⊙
Delta Kick	→↓↘ + ⫽ (aire)
Gato infernal	→↘↓↙← + ⫽ de cerca
Tajo felino	← + 🔵
Deslizamiento en muro	Salta contra una pared, aguanta ↙
Agarrón de muro	Salta contra una pared, aguanta ↑/←
Sankaku Tobi	Posición neutral tras Agarrón de muro
Deslizamiento en muro retrasado	Aguanta ↖/← tras Agarrón de muro

HIPER COMBOS

Destello danzante	↓↘→ + ⊙⊙
Hiper arenisca	↓↘→ + ⫽⫽
Por favor ayúdame	↓↙← + ⫽⫽, golpetea ⫽ con rapidez

ASISTENCIA	AYUDA	COMBINACIÓN VARIABLE
a	Patada Delta	Hiper arenisca
b	Arenisca	Hiper arenisca
y	Pincho de gato	Hiper arenisca

GAMBIT

Carta cinética	↓↘→ + ⊙ (aire)
Carta trucada	↓↙← + ⊙
Corte cajún	→, ↓, ↘ + ⊙ (o 🔴 + 🟢)
Fuga cajún	Carga ↓, ↖/↗ + ⊙, luego ←/→ + ⊙ en el aire
Ataque cajún	Carga ↓, ↖/↗ + ⫽

HIPER COMBOS

Escalera de color al as	↓↘→ + ⊙⊙
Explosión cajún (Adelante)	↓↘→ + ⫽⫽
Explosión cajún (Atrás)	↓↙← + ⫽⫽

ASISTENCIA	AYUDA	COMBINACIÓN VARIABLE
a	Carta cinética	Escalera de color al as
b	Corte cajún	Escalera de color al as
y	en cuclillas	Escalera de color al as

GUILE

Explosión sónica	Carga ←, → + ⊙
Patada con salto mortal	Carga ↓, ↑ + ⫽
Patada aérea con salto mortal	En el aire, ↓, ↑ + ⫽
Bazooka rodillero	← + 🔴
Zueco rodante	← + 🔵
Directo	← + 🟢
Nudillos con giro	→ + 🟢
Patada rotatoria inversa	→ + 🔵
Tajo con salto	En el aire, ↑ + 🟢
Patada en división	En el aire, ↑ + 🔴
Patada angulada	En el aire, ↑ + 🔴

HIPER COMBOS

Huracán sónico	↓↘→ + ⊙⊙
Ataque con salto mortal	↓↙← + ⫽⫽
Fuego cruzado	En el aire, ↓↘→ + ⫽⫽

ASISTENCIA	AYUDA	COMBINACIÓN VARIABLE
a	Patada con salto mortal	Ataque con salto mortal
b	Explosión sónica	Huracán sónico
y	Explosión sónica	Huracán sónico

HAYATO KANZAKI

Shiden	↓↘→ + ⊙
Guren	→, ↓, ↘ + ⊙ (aire)
Byakko Hou	←, → + ⊙⊙ de cerca
Combo de plasma	← + 🟡, 🟡, 🟡, 🟡
Combo de plasma: Kegon 1	← + 🟡, 🟡, 🟢, 🔵, 🟡 (luego pulsa 🟡)
Combo de plasma: Kegon 2	← + 🟡, 🟡, 🟡, 🔵, 🟡 (luego pulsa 🟡)
Combo de plasma: Guren 1	← + 🟢, 🟡, 🟢, 🟢, 🟢
Combo de plasma: Guren 2	← + 🟢, 🟡, 🟢, 🔴, 🟢
Dokuryuu	Pulsa 🟢 mientras embistes
Souryuu	Pulsa 🟢 durante Dokuryuu
Hien	→ + 🟢
Dai Oiuchi Kougeki	En el aire, ↓ + 🔵

HIPER COMBOS

Rasetsuzan	↓↘→ + ⊙⊙
Engetsu	↓↘→ + ⫽⫽
Campo de plasma	↓↙← + ⫽⫽ (aire)
Hayato negro	🟡, 🟢, ←, 🔴, 🔵 (Nivel 3)

ASISTENCIA	AYUDA	COMBINACIÓN VARIABLE
a	Shiden	Rasetsuzan
b	Guren	Engetsu
y	Shiden	Engetsu



HULK

Golpe Gamma	↓↘→ + ⊙
Tornado Gamma	→↘↓↙←+ ⊙ de cerca
Carga Gamma (Taichi)	Carga ←, → + ⫽
Carga Gamma (antiaérea)	Carga ↓, ↑ + ⫽

HIPER COMBOS

Ola Gamma	↓↘→ + ⊙⊙
Terremoto Gamma	↓↘→ + ⫽⫽
Aplastamiento Gamma	↓↙← + ⊙⊙, mover ← / →

ASISTENCIA	AYUDA	COMBINACIÓN VARIABLE
a	Golpazo Gamma	Ola Gamma
b	Carga Gamma	Aplastamiento Gamma
y	Carga Gamma	Terremoto Gamma



ICEMAN

Iceman	↓↘→ + ⊙ (aire)
Avalancha de hielo	→ ↓↘+ ⫽ (aire)
Puño de hielo	↓↙← + ⊙
Bola de hielo	En el aire, ↓ + (verde)
Patada segadora picada	En el aire, ↓ + (azul)

HIPER COMBOS

Ataque ártico	↓↘→ + ⊙⊙ (aire)

ASISTENCIA	AYUDA	COMBINACIÓN VARIABLE
a	Iceman	Ataque ártico
b	Avalancha de hielo	Ataque ártico
y	Iceman	Ataque ártico



IRON MAN

Haz único	↓↘→ + ⊙ (aire)
Descarga de repulsores	→↘↓↙←+ ⊙
Bomba inteligente	← / → + (rojo) + (verde) (aire)
Hikou	↓↙← + ⫽⫽, repetir para terminar (aire)
Embestida Kuuchuu	Salta, pulsa cualquier dirección + ⊙⊙
Misil	Pulsa (verde) en cuclillas
Rodillazo	En el aire, ↓ + (azul)
Patada ascendente	En el aire, ↑ + (azul)
Láser dirigido	En el aire, ↗ ← ↘ + (verde)

HIPER COMBOS

Cañón de protones	↓↘→ + ⊙⊙

ASISTENCIA	AYUDA	COMBINACIÓN VARIABLE
a	Haz único	Cañón de protones
b	Descarga de repulsores	Cañón de protones
y	de pie	Cañón de protones



JILL VALENTINE

Lucha cuerpo a cuerpo	↓↘→ + ⊙ (aire)
Devolver fuego	→↘↓↙←+ ⊙, golpetea ⊙ cuando Jill empiece a disparar
Lanzagranadas	→↓↘ + ⊙ (aguanta ⊙ para retrasar)
Esquivación de emergencia	↓↙← + ⫽
Kinkyuu Kaihi B	↓↘→ + ⫽
Deslizamiento	↓ + (azul)

HIPER COMBOS

Lucha cuerpo a cuerpo	↓↘→ + ⊙⊙ (aire)
Lanzacohetes	↓↘→ + ⫽⫽
CÓDIGO: T-002	↓↙← + ⫽⫽ (luego puedes usar Final de Tyrant)
Final de Tyrant	↓↘→ + ⫽ mientras Tyrant se ríe

ASISTENCIA	AYUDA	COMBINACIÓN VARIABLE
a	Curación	Lanzacohetes
b	Lucha cuerpo a cuerpo	Kinsetsu Sentou A+
y	Lanzagranadas	Lanzacohetes

JIN SAOTOME

Tifón Saotome	Carga ←, → + ⊙
Dinamita Saotome	Carga ↓, ↑ + ⊙
Apretujón Saotome	→↘↓↙←+ ⫽ de cerca
Fuego Saotome	Mientras te choteas, golpetea ⊙/⫽ con rapidez
Picado Saotome	En el aire, pulsa ↓ + ●
Brillo Saotome	Ocurre cuando te quedan 40 puntos de vida

HIPER COMBOS

Volcán Blodia	↓↙← + ⊙⊙
Puñetazo Blodia	↓↘→ + ⊙⊙
Ciclón Saotome	↓↘→ + ⫽⫽

ASISTENCIA	AYUDA	COMBINACIÓN VARIABLE
a	Tifón Saotome	Ciclón Saotome
b	Dinamita Saotome	Puñetazo Blodia
y	de pie	Puñetazo Blodia





JUGGERNAUT

Puñetazo de Juggernaut	←↙↓↘→ + ⊙
Presa de Juggernaut	←↙↓↘→ + ⫽ (aire)
Puñetazo terremoto	→↘↓ + ⊙
Power-Up Cyttorak	→↓↘ + ⊙⊙
Puño doble	→ + ●

HIPER COMBOS

Cabezazo de Juggernaut	↓↘→ + ⊙⊙, pulsar botones con rapidez

ASISTENCIA	AYUDA	COMBINACIÓN VARIABLE
a	Puñetazo terremoto	Cabezazo de Juggernaut
b	Puñetazo de Juggernaut	Cabezazo de Juggernaut
y	Presa de Juggernaut	Cabezazo de Juggernaut



KEN MASTERS

Hadoken	↓↘→ + ⊙ (aire)
Shouryuu Ken	→↓↘ + ⊙ (aire)
Tatsumaki Senpuu Kyaku	↓↙← + ⫽ (aire)
Zenpou Tenshin	↓↙← + ⊙
Senpuu Kyaku	En el aire, ↑ + ●
Inazuma Kakato Wari	→ + ●

HIPER COMBOS

Shouryuu Reppa	↓↘→ + ⊙⊙
Shinryuu Ken	↓↘→ + ⫽⫽, golpetea ⫽ con rapidez
Shippuujinrai Kyaku	↓↙← + ⫽⫽, golpetea ⫽ con rapidez

ASISTENCIA	AYUDA	COMBINACIÓN VARIABLE
a	Shouryuu Ken	Shinryuu Ken
b	Hadoken	Shouryuu Reppa
y	Tatsumaki Senpuu K.	Shouryuu Reppa





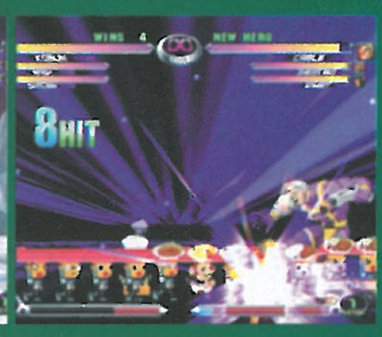
KOBUN

Disparo Kobun	↓↘→ + ⊙, aguanta ⊙ para cargar (aire)
Aparta-toros	↓↘→ + ⫽
Engo Kougeki (Tosshin)	↓↙← + ●
Engo Kougeki (Tsukami)	↓↙← + ●
Engo Kougeki (Kuubaku)	↓↙← + ⫽
Avión de papel explosivo	↓↘→ + Choteo (se puede retener), directo ↓/↑

HIPER COMBOS

Embate Chuushoku	↓↘→ + ⊙⊙
Rey Kobun	↓↘→ + ⫽⫽, mover ←/→, atacar con ⊙/⫽
Hiper Rey Kobun	Se realiza durante una combinación variable b

ASISTENCIA	AYUDA	COMBINACIÓN VARIABLE
a	Engo Kougeki	Embate Chuushoku
b	Disparo Kobun	Hiper Rey Kobun
y	Disparo Kobun	Embate Chuushoku



MAGNETO

Disruptor electromagnético	←↙↓↘→+ ⊙ (aire)
Hiper gravitación	→↘↓↙←+ ⫽ (aire)
Campo de fuerza magnético	←↙↓↘→+ ⫽
Descarga magnética	En el aire, ↑↗→ + ⊙
Hikou	↓↙← + ⫽⫽, repetir para terminar (aire)
Embestida Kuuchuu	Salta, pulsa cualquier dirección + ⊙⊙
Patada angulada	En el aire, ↓ + ●

HIPER COMBOS	
Onda de choque magnética	↓↘→ + ⊙⊙
Tempestad magnética	↓↘→ + ⫽⫽, pulsar con rapidez (aire)

ASISTENCIA	AYUDA	COMBINACIÓN VARIABLE
a	E-M Disruptor	Onda de choque magnética
b	Hiper gravitación	Tempestad magnética
y	en cuclillas	Tempestad magnética

MARROW

Bumerán	↓↘→ + ⊙ (aire)
Montar y acuchillar	→↘↓↙←+ ⊙ (aire)
Cuchillada con rebote	↓↙← + ⫽
Torre de columna	→↓↘ + ⊙
Sankaku Tobi	Salta ↖ contra una pared, pulsa ↗/→
Salto de 2º Dan	↖, ↖ (o ↗, ↗)

HIPER COMBOS	
Huesos afilados	↓↘→ + ⊙⊙
Explosión de huesos	↓↙← + ⊙⊙ (aire)

ASISTENCIA	AYUDA	COMBINACIÓN VARIABLE
a	Bumerán	Reventón de huesos
b	Columna elevada	Reventón de huesos
y	Corte rebotado	Huesos punzantes

M. BISON

Psico-tiro	←↙↓↘→+ ⊙
Psico-campo	→↘↓↙←+ ⊙
Presa de rodilla doble	←↙↓↘→+ ⫽ (aire)
Distorsión Vega	→↓↘ + ⊙ / ⫽ (aire)
Presa de cabeza	Carga ↓, ↑ + ⫽, mover ←/→ (aire)
Presa y machaca-cráneos	Pulsa ⊙ durante Presa de cabeza
Machaca-cráneos con voltereta	Carga ↓, ↑ + ⊙,⊙ (o aguanta ⊙) (aire)
Hikou	↓↙← + ⫽⫽, repetir para terminar (aire)

HIPER COMBOS	
Psico-triturador	↓↘→ + ⊙⊙, golpetea ⊙ con rapidez (aire)
Psycho Explosion	→↘↓↙←+ ⊙⊙
Pesadilla rodillera	↓↘→ + ⫽⫽

ASISTENCIA	AYUDA	COMBINACIÓN VARIABLE
a	Psico-tiro	Psico-triturador
b	Psico-campo	Psico-triturador
y	Presa de rodilla doble	Pesadilla rodillera



MEGAMAN

Pulveriza-rocas	Pulsa ● (en cuclillas/aire)
Carga Shot	Aguanta y suelta ● (en cuclillas/aire)
Ítem: Kougeki	↓↘→ + ⊙
Ítem: Bola de roca	↓↘→ + ⫽
Ítem "Escudo hoja"	↓↙← + ⫽
Ítem "Agarrón Tornado"	→↓↘ + ⫽
Gancho pétreo	→↓↘ + ⊙ (aire)
Sankaku Tobi	Salta ↖ contra una pared, pulsa ↗ / →
Deslizamiento	↓ + ●

HIPER COMBOS	
Hiper Rockman	↓↘→ + ⊙⊙, pulsar botones con rapidez (aire)
Taladro enérgico	↓↘→ + ⫽⫽, ←/↖/↑/↗/→, ⊙/⫽
Avión	↓↙← + ⫽⫽, cualquier dirección (aire)

ASISTENCIA	AYUDA	COMBINACIÓN VARIABLE
a	Tiro cargado (2 impactos)	Hiper Rockman
b	HP Gancho pétreo	Hiper Rockman
y	Tiro cargado (2 impactos)	Hiper Rockman



MORRIGAN AENSLAND

Puño del alma	↓↘→ + ⊙ (aire)
Filo sombrío	→↓↘ + ⊙ (aire)
Desgaste vectorial	→↘↓↙←+ ⊙ de cerca
Patada obús	En el aire, ↓↙← + ⟋
Obús perforador	En el aire, ↓ + ●
Embestida Kuuchuu	En el aire, golpetea →, → / pulsa ⊙⊙
Embestida Vernier (Ascendente)	En el aire, golpetea →, ↗ (o pulsa ↑ + ⊙⊙)
Embestida Vernier (Descendente)	En el aire, golpetea →, ↘ (o pulsa ↓ + ⊙⊙)
Necro-deseo	→ + ●
Arco misterioso	↙ + ●

HIPER COMBOS

Borrador de almas	↓↘→ + ⊙⊙, pulsar con rapidez
Ilusión de la oscuridad	↓↘→ + ⟋⟋ (aire)
Silueta cortante	→↓↘ + ⊙⊙

ASISTENCIA	AYUDA	COMBINACIÓN VARIABLE
a	Filo sombrío	Silueta cortante
b	Puño del alma	Borrador de almas
y	Puño del alma	Silueta cortante

OMEGA RED

Espiral de carbonadium	↓↘→ + ⊙/⊙⊙
Espiral: Suelo	Pulsa ⊙ antes de que la Espiral toque al rival
Espiral Kuuchuu	En el aire, ↓↘→ + ⊙/⊙⊙/⟋/⟋⟋
Espiral: Aire	Pulsa ⊙/⟋ antes de que toque al rival
Factor de muerte	Golpea ⊙ durante Espiral/ Desgaste de energía
Desgaste de energía	Golpetea ⟋ durante Espiral/Factor de muerte
Sacudida espiral	Dirección + ⊙/ ⟋ tras Espiral/Factor/Desgaste
Ataque Omega	↓↘→ + ⟋/⟋⟋
Ataque Omega: Cancelar	↓ + ⟋ durante Ataque Omega
Ataque Omega: Retirada	← + ⟋ durante Ataque Omega
Embestida Kuuchuu	En el aire, golpetea →, → (o pulsa ⊙⊙) (← para cancelar)
Ataque de espiral en suelo	↙/↘ + ●

HIPER COMBOS

Destructor Omega	↓↙← + ⊙⊙
Machacador Omega	En el aire, ↓↙← + ⊙⊙

ASISTENCIA	AYUDA	COMBINACIÓN VARIABLE
a	Espiral – Sacudida UF	Destructor Omega
b	Ataque Omega	Destructor Omega
y	Ataque de espiral en suelo	Destructor Omega

PSYLOCKE

Psico-Explosión	↓↘→ + ⊙ (aire)
Psico-Giro de Hoja	↓↘→ + ⟋ (aire)
Ninjutsu	→↘↓↙← + ⊙/⟋ (aire)
Taladro psíquico	Cualquier dirección + ⊙/⟋ durante Ninjutsu
Patada con cabriola	En el aire, ↖/↗ + ●
Sacudida de la vanidad	← + ● tras ciertos movimientos
Patada con retroceso	← + ● (luego aguanta → para deslizarte)
Chuugaeri Abise Geri	→ + ●
Salto de 3er Dan	↖, ↖, ↖ (o ↗, ↗, ↗)

HIPER COMBOS

Psico-Lanzamiento	↓↘→ + ⊙⊙
Psico-Lanzamiento secundario	Cualquier dirección + ⊙ al final del Psico-Lanzamiento
Psico-Tormenta	↓↘→ + ⟋⟋, pulsar botones con rapidez
Escondite de mariposa	↓↙← + ⟋⟋ (aire)

ASISTENCIA	AYUDA	COMBINACIÓN VARIABLE
a	Psico-Giro de Hoja	Psico-Tormenta
b	Psico-Explosión	Escondite de mariposa
y	Psico-Explosión	Psico-Lanzamiento

ROGUE

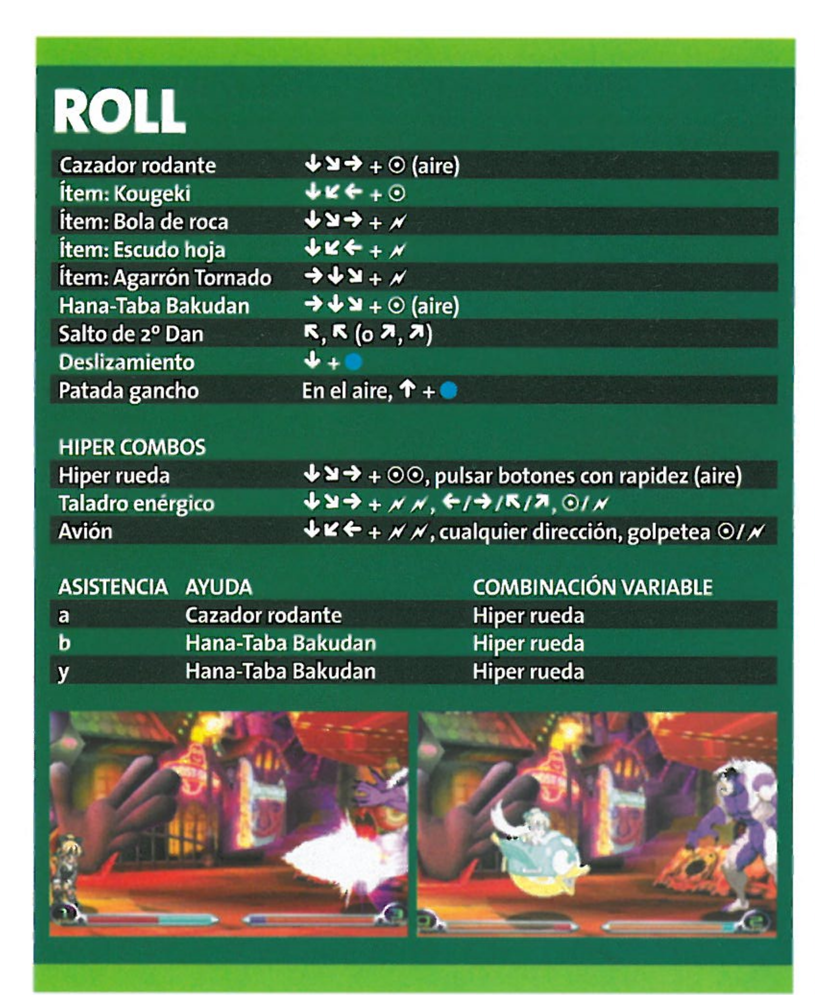
Puñetazo repetido	↓↘→ + ⊙ (aire)
Extracción de potencia	↓↙← + ⟋ (aire)
Puñetazo repetido elevado	→↓↘ + ⊙, pulsar botones con rapidez
Puñetazo de impulso	→↓↘ + ⟋, pulsa ⟋ para caer antes
Embestida Kuuchuu	En el aire, golpetea →, → (o pulsa ⊙⊙)
Patada picada	En el aire, ↓ + ●

HIPER COMBOS

Buenas noches, cariño	↓↘→ + ⊙⊙
Hiper puño reiterativo	Se realiza durante una combinación variable

ASISTENCIA	AYUDA	COMBINACIÓN VARIABLE
a	Puñetazo repetido elevado	Hiper puñetazo repetido
b	Puñetazo repetido	Hiper puñetazo repetido
y	Extracción de potencia	Hiper puñetazo repetido





ROLL

Cazador rodante	↓↘→ + ⊙ (aire)
Ítem: Kougeki	↓↙← + ⊙
Ítem: Bola de roca	↓↘→ + ⫽
Ítem: Escudo hoja	↓↙← + ⫽
Ítem: Agarrón Tornado	→↓↘ + ⫽
Hana-Taba Bakudan	→↓↘ + ⊙ (aire)
Salto de 2° Dan	↖, ↖ (o ↗, ↗)
Deslizamiento	↓ + 🔵
Patada gancho	En el aire, ↑ + 🔵

HIPER COMBOS

Hiper rueda	↓↘→ + ⊙⊙, pulsar botones con rapidez (aire)
Taladro enérgico	↓↘→ + ⫽⫽, ←/→/↖/↗, ⊙/⫽
Avión	↓↙← + ⫽⫽, cualquier dirección, golpetea ⊙/⫽

ASISTENCIA	AYUDA	COMBINACIÓN VARIABLE
a	Cazador rodante	Hiper rueda
b	Hana-Taba Bakudan	Hiper rueda
y	Hana-Taba Bakudan	Hiper rueda



RUBY HEART

Schwarzaile	↓↘→ + ⊙, luego cualquier dirección + ⊙, ⊙ (aire)
Sublimación	↓↘→ + ⫽
Fantome	↓↙← + ⫽
Canon Rafale	→↘↓↙← + ⊙

HIPER COMBOS

Flan Mer	↓↘→ + ⊙⊙, luego cualquier dirección + ⊙ x4 (aire)
Partnaile	↓↘→ + ⫽⫽
Mil Fantome	↓↙← + ⫽⫽
Tule Do Mazi	🔵, 🟡, ↓, 🔴, 🟢

ASISTENCIA	AYUDA	COMBINACIÓN VARIABLE
a	Sublimación	Pare-Tonnâre
b	Canon Rafale	Milles Fantimes
y	Orbe de power-Up	Flan Mer



RYU

Hadoken	↓↘→ + ⊙ (aire)
Tatsumaki Senpukyaku	↓↙← + ⫽ (aire)
Shouryuu Ken	→↓↘ + ⊙
Sakotsu Wari	→ + 🟢
Senpukyaku (suelo)	→ + 🔵
Senpukyaku (saltando)	En el aire, ↑ + 🔵

HIPER COMBOS

Shinko Hadoken	↓↘→ + ⊙⊙, pulsar con rapidez (aire)
Shinko Tatsumaki Senpukyaku	↓↙← + ⫽⫽
Shin Shoryuken	→↓↘ + ⊙⊙ (Nivel 3)

ASISTENCIA	AYUDA	COMBINACIÓN VARIABLE
a	Shoryuken	Shinkuu Hadoken
b	Hadoken	Shinkuu Hadoken
y	Tatsumaki Senpukyaku	Shinkuu Tatsumaki Senpukyaku



SABRETOOTH

Garra descontrolada	↓↘→ + ⊙
Colmillo salvaje	→↘↓↙← + ⊙
Pajarito armado	→↘↓↙← + ⫽
Sankaku Tobi	Salta ↖ contra una pared, pulsa ↗/→

HIPER COMBOS

Garra descontrolada X	↓↘→ + ⊙⊙
Arremetida Arma X	→↓↘ + ⊙⊙
Pajarito armado pesado	→↘↓↙← + ⫽⫽
Hiper garra descontrolada	Durante una combinación variable a

ASISTENCIA	AYUDA	COMBINACIÓN VARIABLE
a	Garra descontrolada	Hiper Garra descontrolada
b	Pajarito armado	Pajarito armado pesado
y	Segundo impacto de HK	Pajarito armado pesado

SAKURA

Hadoken	↓↘→ + ⊙ (aire)
Shunpuu Kyaku	↓↙← + ⫽ (aire)
Shouoken	→↓↘ + ⊙ (aire)
Ashura Senkuu	→↓↘ + ⊙⊙/⫽⫽ (o ←↓↙ + ⊙⊙/⫽⫽)
Patada Flor	→ + 🔵

HIPER COMBOS

Shinkuu Hadoken	↓↘→ + ⊙⊙, pulsar botones con rapidez
Midare Zakura	↓↘→ + ⫽⫽
Haru Ichiban	↓↙← + ⫽⫽
Shun Goku Satsu	🟡, 🟡, →, 🔴, 🟢 (Nivel 3)
Hiyakeshita Sakura	←↓↙ + 🔴 (Nivel 3)

ASISTENCIA	AYUDA	COMBINACIÓN VARIABLE
a	Shouoken	Haru Ichiban
b	Hadoken	Shinkuu Hadoken
y	Shunpuu Kyaku	Midare Zakura



SENTINEL

Puñetazo cohete (Hacia abajo)	↓↘→ + 🟡 (aire)
Puñetazo cohete (Adelante)	↓↘→ + 🟢 (aire)
Puñetazo cohete (Hacia arriba)	→↓↘ + ⊙ (aire)
Fuerza de los centinelas	↓↘→ + ⫽
Hikou	↓↙← + ⫽⫽, repetir para terminar (aire)

HIPER COMBOS

Tormenta de plasma	↓↘→ + ⊙⊙, pulsar con rapidez
Hiper fuerza de los centinelas	↓↘→ + ⫽⫽
Ofensiva	En el aire, ↓↘→ + ⊙⊙

ASISTENCIA	AYUDA	COMBINACIÓN VARIABLE
a	Puñetazo cohete	Hiper fuerza de los centinelas
b	de pie	Hiper fuerza de los centinelas
y	Fuerza de los centinelas	Hiper fuerza de los centinelas

SHUMA-GORATH

Mirada mística	Carga ←, → + ⊙
Machaque místico	Carga ←, → + ⫽ (aire)
Desvitalización	→↘↓↙← + ⫽ de cerca
Sekika	En el aire, ↓ + 🔵
Descarga ocular ascendente	En el aire, ↑ + 🟢

HIPER COMBOS

Dimensión caótica	↓↘→ + ⊙⊙ (Nivel 3)
Hiper machaque místico	↓↘→ + ⫽⫽

ASISTENCIA	AYUDA	COMBINACIÓN VARIABLE
a	Mirada mística	Hiper machaque místico
b	Machaque místico	Hiper machaque místico
y	Mirada mística	Hiper machaque místico



SILVER SAMURAI

Shuriken	↓↘→ + ⊙, directo ↓/↑ (aire)
Hyakuretsu Tou	→↓↘ + ⊙, golpetea ⊙/⫽ con rapidez
Hyakuretsu Tou (Alternate)	Golpetea ⊙ con rapidez, luego golpetea ⊙/⫽ con rapidez
Fumikomi Hyakuretsu Tou	Golpetea →, → durante Hyakuretsu Tou
Tajos sin fin	Golpetea 🟡, 🟡 repetidas veces
Corte bajo	🟢, 🟢

HIPER COMBOS

Touki: Kaminari	↓↙← + ⊙
Chou Shuriken	↓↘→ + ⊙⊙ (o en el aire tras Touki: Kaminari)
Touki: Koori	↓↙← + 🔴
Hyouga Ken	↓↘→ + ⫽⫽ tras Touki: Koori
Touki: Honoo	↓↙← + 🔵
Homura Ken	↓↘→ + ⫽⫽ tras Touki: Honoo
Raimei Ken	↓↘→ + ⫽⫽, pulsar con rapidez
Hyper Hyakuretsu Tou	Durante una combinación variable a

ASISTENCIA	AYUDA	COMBINACIÓN VARIABLE
a	Hyakuretsu Tou	Hyper Hyakuretsu Tou
b	Shuriken	Chou Shuriken
y	en cuclillas	Raimei/Hyouga/Homura Ken

SONSON

Fusetsuzan	Golpetea ⊙ con rapidez (aire)
Shienbu	↓↘→ + ⊙ (aire)
Seiten Rengeki	→↓↘ + ⊙ (aire)
Kingin No Hisago	→↘↓↙← + ⊙ de cerca
Arrastre	←↙↓↘→ + 〃
Trepamuros	↓↙← + 〃
Salto trepamuros	Pulsa ⊙ durante Trepamuros, mover ← / →
Patada trepamuros	Pulsa 〃 durante Trepamuros
Embate de la nube	En el aire, golpetea →, → (o pulsa ⊙⊙)
Retroceso de la nube	En el aire, golpetea ←, ← (o pulsa ← + ⊙⊙)
Gansai Hekiretsu	→ + 🟢

HIPER COMBOS

TenchiTsukan	↓↘→ + ⊙⊙ (aire)
POW	↓↘→ + 〃〃
Rey Mono	↓↙← + ⊙⊙
Puñetazo del mono	Pulsa 🟡 durante En'ou
Gancho del mono	Pulsa 🟢 durante En'ou
Aliento de fuego del mono	Pulsa 〃, directo ↓/↑ durante En'ou
Hyper Rey Mono	Durante una combinación variable a o b

ASISTENCIA	AYUDA	COMBINACIÓN VARIABLE
a	Melocotón vital	Hyper Rey Mono
b	Shienbu	Hyper Rey Mono
y	Seiten Rengeki	TenchiTsukan

SPIDER-MAN

Bola de telaraña	↓↘→ + ⊙ (aire)
Balanceo de telaraña	↓↙← + 〃 (aire)
Lanzamiento de telaraña	→↘↓↙← + ⊙ (golpetea cualquier dirección + ⊙/〃 con rapidez)
Picadura de araña	→ ↓ ↘ + ⊙ (si alcanzas al rival, pulsa ⊙)
Sankaku Tobi	Salta ↖ contra una pared, pulsa ↗/→
Embestida Kuuchuu	En el aire, golpetea →, → (o pulsa ⊙⊙)

HIPER COMBOS

Araña máxima	↓↘→ + ⊙⊙ (aire)
Asalto arrastrado	↓↘→ + 〃〃
Telaraña definitiva	↓↙← + ⊙⊙

ASISTENCIA	AYUDA	COMBINACIÓN VARIABLE
a	Bola de telaraña	Asalto arrastrado
b	Balanceo de telaraña	Asalto arrastrado
y	Picadura de araña	Asalto arrastrado

SPIRAL

Abrazo de seis manos	→↓↘ + ⊙, luego ↓/↑ (aire)
Espada bailarina	→↘↓↙← + ⊙, lanza espadas con 🟡
Tsurugi Tobashi: Adelante	↓↘→ + 🟡 tras Espada bailarina (aire)
Tsurugi Tobashi: Hacia arriba	↓↘→ + 🟢 tras Espada bailarina (aire)
Tsurugi Tobashi: Circular	↓↘→ + 🔴 tras Espada bailarina (aire)
Tsurugi Tobashi: Seis sentidos	↓↘→ + 🔵 / 🔴 + 🟢 tras E. bailarina (aire)
Danza de teletransporte	↓↙← + 🔴, luego aguanta ↓ + ⊙/〃 (aire)
Danza Kyuukouka	En el aire, ↓↙← + 🔵
Ataque del triple brazo	En el aire, ↓ + 🟡
Puñetazo bajo	En el aire, ↓ + 🟢

HIPER COMBOS

Espada Estampida	↓↘→ + ⊙⊙
Danza del poder	↓↘→ + 〃〃 (aire)
Danza de la velocidad	↓↙← + 〃〃 (aire)
Metamorfosis	↓↙← + ⊙⊙, grab with ⊙ (aire) (Nivel 3)
Hiper metamorfosis	Durante una combinación variable y

ASISTENCIA	AYUDA	COMBINACIÓN VARIABLE
a	Tsurugi Tobashi	Espada Estampida
b	Tsurugi Tobashi	Espada Estampida
y	de pie	Hiper metamorfosis

STORM

Torbellino	↓↘→ + 〃 (aire)
Doble tifón	→↘↓↙← + 〃 (aire)
Esfera Relámpago	En el aire, ↓↙← + ⊙
Ataque con relámpago	Pulsa (cualquier dirección +) 🔴 + 🟢 x3 (aire)
Hikou	↓↙← + 〃〃 (aire)
Embestida Kuuchuu	Salta, pulsa cualquier dirección + ⊙⊙
Ofensiva con relámpago	En el aire, ↓/↑ + 🟢
Levitación	Aguanta ↖/↗ tras saltar

HIPER COMBOS

Tormenta de relámpagos	←↙↓↘→ + ⊙⊙, pulsar con rapidez (aire)
Ice Storm	↓↙← + ⊙⊙, pulsar botones con rapidez

ASISTENCIA	AYUDA	COMBINACIÓN VARIABLE
a	Torbellino	Tormenta de relámpagos
b	Ataque con relámpago	Tormenta de relámpagos
y	Doble tifón	Tormenta de hielo

STRYDER HIRYU

Ame No Murakumo	↓↘→ + ⊙
Excalibar	En el aire, → ↓↘+ ⊙ / ⫽
Gramo	↓ ↘ →+ ⊙ / ⫽
Distorsión	←↓↙ + ⊙ / ⫽
Vajra	↓↙← + ⫽
Formación A	↓↘→ + ⫽
Formación B	Carga ←, → + ⊙
Formación C	Carga ←, → + ⫽
Kabe Hari Tsuki	↓↙← + ⊙
Uwa/Shimo Idou	Aguanta ↓/↑ agarrado a una pared
Hantai Soku No Heki E Idou	Golpetea ←, → agarrado a una pared
Chakuji	Pulsa → agarrado a una pared
Cifra Kougeki	Pulsa ⊙ agarrado a una pared
Jimen Ni Tobigeri	Pulsa ⫽ agarrado a una pared
Talón deslizante	Pulsa ↓ + ⫽ agarrado a una pared
Patada deslizante	↘ + ●
Sankaku Tobi	Salta ↖ contra una pared, pulsa ↗ / →
Salto de 2º Dan	↖, ↖ (o ↗, ↗)

HIPER COMBOS

Ragnalok	→↓↘ + ⊙⊙
Urobolos	↓↘→ + ⊙⊙
Legión	↓↘→ + ⫽⫽

ASISTENCIA	AYUDA	COMBINACIÓN VARIABLE
a	Ame No Murakumo	Legión
b	Vajra	Legión
y	Formación A	Legión

THANOS

Aplastamiento de Titán	↓↘→ + ⊙ (aire)
Esfera de la muerte	↓↘→ + ⫽
Hombro lanzado	En el aire, ↓ + ●
Patada alta	← + ●
Carrerón	Golpetea →, → (hold →)

HIPER COMBOS

Poder del guantelete	↓↘→ + ⊙⊙
Realidad del guantelete	↓↙← + ⊙⊙
Espacio del guantelete	↓↘→ + ⫽⫽
Alma del guantelete	↓↙← + ⫽⫽

ASISTENCIA	AYUDA	COMBINACIÓN VARIABLE
a	Esfera de la muerte	Poder del guantelete
b	Aplastamiento de Titán	Realidad del guantelete
y	HP ataque	Espacio del guantelete

TRON

Bomba de baliza	↓↘→ + ⊙
Ataque Bonne	↓↘→ + ⫽, pulsar con rapidez (aire)
Lanza Servbot	→↓↘ + ⊙
Embestida Kuuchuu	En el aire, golpetea →, → / pulsa ⊙⊙
Lanzamiento de pedrusco	Pulsa ● (o aguanta y suelta ●)
Piernas giratorias	↙ o ↘ + ● (puedes mover ← y →)
Ataque óseo	↓↘→ + ⫽

HIPER COMBOS

Hora punta del almuerzo	↓↘→ + ⊙⊙
Rey Servbot	↓↙← + ⊙⊙

ASISTENCIA	AYUDA	COMBINACIÓN VARIABLE
a	Intento de proyección	Acometida Chuushoku
b	Antiaéreo	Rey Kobun
y	Disparar	Rey Kobun



VENOM

Colmillo de Venom	↓↘→ + ⊙ (aire)
Carrera de Venom	↓↘→ + ⫽
Lanzamiento de telaraña	→↘↓↙←+ ⊙
Embestida Kuuchuu	En el aire, golpetea →, → (o pulsa ⊙⊙)

HIPER COMBOS

Telaraña de Venom	↓↘→ + ⊙⊙
Picadura mortal	↓↘→ + ⫽⫽

ASISTENCIA	AYUDA	COMBINACIÓN VARIABLE
a	Colmillo de Venom	Picadura mortal
b	Carrera de Venom	Picadura mortal
y	Ataque de derribo	Picadura mortal



WAR MACHINE

Cañón del hombro	↓↘→ + ⊙/ϟ
Cañón del hombro Kuuchuu	En el aire, ↓↘→ + ⊙
Bomba inteligente	←/→ + 🔴 + 🟢 (aire)
Descarga de repulsor	→↘↓↙← + ⊙
Hikou	↓↙← + ϟ, repetir para terminar (aire)
Embestida Kuuchuu	Salta, pulsa cualquier dirección + ⊙⊙
Cañón del hombro MvC	Pulsa 🟢 en cuclillas
Rodillazo	En el aire, ↓ + 🔵
Patada ascendente	En el aire, ↑ + 🔵
Láser dirigido	En el aire, ↗/↘ + 🟢

HIPER COMBOS

Cañón de protones	↓↘→ + ⊙⊙
Destructor de guerra	↓↘→ + ϟϟ

ASISTENCIA	AYUDA	COMBINACIÓN VARIABLE
a	Cañón del hombro	Cañón de protones
b	Descarga de repulsor	Destructor de guerra
y	Bomba inteligente	Destructor de guerra

WOLVERINE

Bombardeo enloquecido	↓↘→ + ⊙, golpetea ⊙ con rapidez
Tajo descontrolado	↓↙← + ⊙
Garra Tornado	→↓↘ + ⊙, golpetea ⊙ con rapidez
Pinza de Taladradora	🔴 + 🟢 (aire)
Pinza Kabetsuki	Perfora una pared, cualquier dirección + ⊙/ϟ
Sankaku Tobi	Salta ↖ contra una pared, pulsa ↗/→
Fumitsuke	En el aire, ↓ + 🔵
Garra doble	⊙, ⊙ (aire)
Patada doble	ϟ, ϟ
Garra deslizante	↘ + 🟢

HIPER COMBOS

Bombardeo enloquecido X	↓↘→ + ⊙⊙
Carga descontrolada	↓↘→ + ϟϟ
Arma X	→↓↘ + ⊙⊙
Garra fatal	→↓↘ + ϟϟ (aire)

ASISTENCIA	AYUDA	COMBINACIÓN VARIABLE
a	Bombardeo enloquecido	Bombardeo descontrolado X
b	Garra Tornado	Garra fatal
y	Garra Taladro	Garra fatal

WOLVERINE (SIN ADAMANTIUM)

Bombardeo descontrolado	↓↘→ + ⊙, golpetea ⊙ con rapidez
Garra Tornado	→↓↘ + ⊙, golpetea ⊙ con rapidez (aire)
Garra Taladro	Cualquier dirección +(🔴 + 🟢) (aire)
Garra Taladro Kabetsuki	Perfora una pared, cualquier dirección + ⊙/ϟ
Sankaku Tobi	Salta ↖ contra una pared, pulsa ↗↗/→
Patada picada	En el aire, ↓ + 🔵
Patada doble	ϟ, ϟ
Garra sin fin aérea	Golpetea 🟢 repetidas veces durante un Súper Salto
Garra deslizante	↘ + 🟢

HIPER COMBOS

Bombardeo descontrolado X	↓↘→ + ⊙⊙
Arma X	→↓↘ + ⊙⊙

ASISTENCIA	AYUDA	COMBINACIÓN VARIABLE
a	de pie	Bombardeo descontrolado X
b	de pie	Bombardeo descontrolado X
y	Garra deslizante	Bombardeo descontrolado X

ZANGIEF

Lazo doble	←/→ + ⊙⊙ (aire)
Lazo doble rápido	←/→ + ϟϟ (aire)
Palma esquiva	→↓↘ + ⊙
Golpazo aéreo ruso	→↓↘ + ϟ
Pilón giro 360	Rotar 360 + ⊙ (aire)
Súper bomba voladora	←↙↓↘→+ ϟ desde lejos
Súplex atómico	←↙↓↘→+ ϟ de cerca
Garra de hierro	↘ + 🔵 de cerca
Embestida Tsukami Nage	Golpetea →, →
Telón de fondo	→, →, 🟢 (o aguanta 🟢, golpetea →, →)
Kamitsuki	→, →, 🔵 (o aguanta 🔵, golpetea →, →)
Lazo con salto	En el aire, → + 🟢
Presa corporal	En el aire, ↓ + 🟢
Caída con rodillazo doble	En el aire, ↓ + 🔴
Caída con codazo en el aire	En el aire, ↓ + 🟡
Caída con codazo	← + 🟡
Proyección	↙, ← + 🟡 de cerca

HIPER COMBOS

Golpe atómico final	Rotar 360 + ⊙⊙
Ultra golpe atómico final	Rotar 360 + ϟϟ (Nivel 3)
Cuerpo de hierro	←↓↙ + 🔴
Hiper lazo doble	Durante una combinación variable

ASISTENCIA	AYUDA	COMBINACIÓN VARIABLE
a	Lazo doble	Hiper lazo doble
b	Súper bomba voladora	Hiper lazo doble
y	Ruso aéreo	Hiper lazo doble

Trucos a tutiplén

Quake III Arena

Acaba el juego en cualquier nivel de dificultad para conseguir un minijuego para la Visual Memory. Pásatelo para desbloquear un truco del submenú Trucos!. Para acceder a este submenú debes pausar el juego, seleccionar Opciones y mirar debajo de la opción Internet. Dependiendo del nivel de dificultad con el que te hayas acabado el juego aparecerá un truco u otro. Así que ya sabes, si quieres activar todos los trucos debes terminártelo en los cinco grados de dificultad. Casi nada.



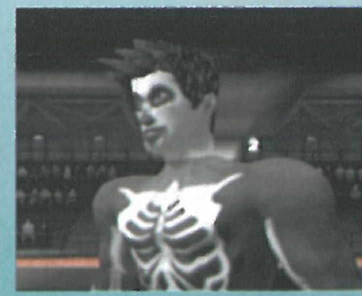
International Track & Field

Si quieres cambiar el aspecto de tu atleta por uno más metálico con diversas tonalidades introduce las siguientes ciudades que han sido sede de alguna Olimpiada como nombre en el modo Trial:

Código	Aspecto	Código	Aspecto
ATHENS	Gris	MOSCOW	Crema
ATLANTA	Naranja	MUNICH	Aluminio
HELSINKI	Bronce	ROMA	Cobre
L.A	Azul	SEOUL	Púrpura
MEXICO	Verde	SYDNEY	Plata
MONTREAL	Oro	TOKYO	Rojo









Ready 2 Rumble: Round 2

Si quieres que tu boxeador gane unos cuantos kilos de golpe pulsa la siguiente secuencia de botones en la pantalla de selección de personaje (si lo haces correctamente oirás el sonido de la campana):
Derecha, Derecha, Arriba, Abajo, Derecha, Gatillo derecho, Gatillo derecho y Gatillo izquierdo.

Si por el contrario prefieres que tu púgil sufra una megaliposucción sigue los pasos anteriores pero pulsa:
Derecha, Derecha, Arriba, Abajo, Derecha, Gatillo derecho y Gatillo izquierdo.

Para que tu personaje se convierta en un muerto viviente sigue los pasos anteriores pero pulsa:
Izquierda, Arriba, Derecha, Abajo, Gatillo derecho, Gatillo derecho y Gatillo izquierdo.

Los chicos de Midway han optado por la fullería explícita con este truco que aumenta, y de que manera, el tamaño de los guantes de tu boxeador. Sigue los pasos anteriores pero pulsa:
Izquierda, Derecha, Arriba, Abajo, Gatillo derecho y Gatillo izquierdo.

Presionando el botón X en la pantalla de selección de personaje cambiarás el traje de los púgiles. Pero algunos boxeadores cuentan con una vestimenta de vacaciones (Holiday Outfit) que puedes obtener si enciendes la consola sin ningún GD-Rom dentro y a continuación cambias en el menú Configuración la fecha por la que te indicamos. Introduce tu copia del juego y en la pantalla de selección de personaje verás como el boxeador correspondiente cuenta con un nuevo traje.

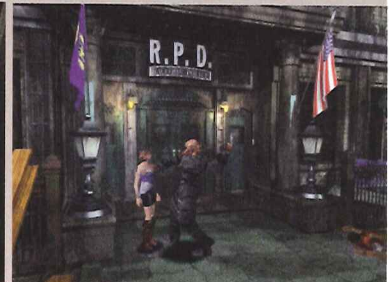
Fecha	Personaje	Traje
01/01/2xxx	Joey T.	Bebé
14/02/2xxx	Lulu Valentine	Sexy
23/04/2xxx	Mama Tua	Conejo Playboy
04/07/2xxx	G. C. Thunder	Tio Sam
31/10/2xxx	J. R. Flurry	Esqueleto
25/12/2xxx	Selene Strike	Elfo
25/12/2xxx	Rumbleman	Muñeco de nieve

PLANETARIO

CARTAS, LISTA DE JUEGOS Y CONTENIDOS PREVISTOS PARA EL PRÓXIMO MES







Quakanudo

Juan Francisco Martínez (Montoro, Córdoba)

Hola, me llamo Juan. Os felicito por la revista. Me encantan los juegos de conducción y soy un fanático de la saga Resident que quiere consultaros estas dudas.

¿Qué se mejora con el cable RGB? ¿Vale la pena adquirirlo?

La señal que obtienes gracias a este cable es de más calidad que la de la clavija de antena, así que la nitidez con la que ves los juegos es bastante superior. Sólo por ver a los jugadores de Virtua Tennis sin ninguna interferencia ya merece la pena comprarlo.

¿V-Rally 2 o Sega Rally 2?

Por muy poco, nos quedamos con Sega Rally 2.

He oído rumores sobre un RE Nemesis para la Dream. ¿Qué hay de cierto en ellos?

Pues es tan cierto como que Tamara canta mejor que Rubencebú en la ducha. La versión de Resident Evil 3 para Dreamcast probablemente esté lista para navidad.

¿Algún survival horror aparte de Alone in the Dark?

El más prometedor de los que están al caer es Agartha, pero tampoco pierdas la pista de Illbleed, un título de los creadores de Blue Stinger que nos va a dar algún susto que otro.

¿Qué tal será el Quake III?

La verdad es que puedes comprobar por ti mismo en el análisis de este mes que tiene muy buena pinta. La versión de PC ha sido considerablemente mejorada con la inclusión de 14 nuevas arenas, pero lo más sorprendente es que próximamente podremos jugar partidas en-línea contra los PeCeros para demostrar quién es el mejor vaciando cargadores.

¿Para cuándo una sección de dibujos en Dream Planet?

Lo de la sección de dibujos nos lo estamos planteando hace algún tiempo porque no eres el primero que nos lo sugiere. Es posible que dentro de muy poco os demos una sorpresa e incluyamos algunas de vuestras estampas en la sección Buzón.

EA y el Cádiz

Alberto Fernández (Cádiz)

Hola, tengo una Dreamcast y cada día rezo para que esas cajas negras que valen 75.000 pelas se le bajen los humos y se den cuenta de que la Dreamcast puede ser igual de buena que la PS2. Enhorabuena por la revista y seguid así durante mucho, muuucho tiempo. Allá voy! Así que preparaos para el bombardeo de preguntas.

Bueno, pero no nos bombardees con cajas negras aprovechando que están por las nubes.

¿Es verdad que es tan difícil que EA Sports versione su FIFA 2001 a Dreamcast como que el Cádiz C.F. suba a Segunda División?

Mucho nos tememos que es mucho más fácil que el Cádiz gane la Champions League, porque Electronic Arts no está mucho por la labor de desarrollar ningún juego para Dreamcast.

Por favor, dime todos los proyectos que se trae entre manos Konami, y dime absolutamente todo sobre un ISS en Dreamcast porque se rumorea que hay un International Superstar Soccer para la consola de Sega en desarrollo. ¿Confía en Dreamcast Konami y va tan en serio con DC como con PS2?

Es cierto que hace tiempo que circulan rumores sobre una versión del ISS, pero de momento no hay nada confirmado oficialmente. De todas formas, aunque Konami empezó tomándose menos en serio a la Dreamcast que nosotros la carrera musical de María José Galera, últimamente se está animando un poco. Y para muestra Silent Scope y ESPN International Track&Field que analizamos este mes.

Si la placa Naomi 2 tiene el chip gráfico Power VR2 (que es el mismo de Dreamcast) y tanto Naomi 2 como Dreamcast tienen 128 bits: ¿veremos Virtua Striker 3, Virtua Fighter X y Capcom vs. SNK 2 en Dreamcast? ¿Serán conversiones idénticas a las máquinas recreativas?

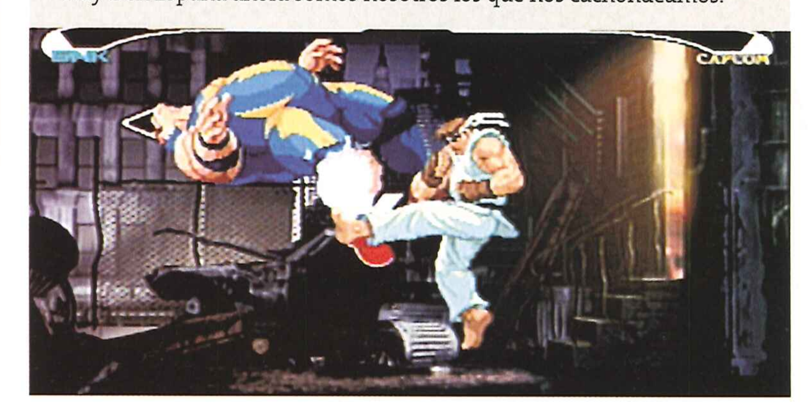
Técnicamente, la placa Naomi 2 y la Dreamcast son muy similares, así que los juegos pueden pasar de uno a otro formato sin demasiados problemas. Por eso, igual que pasó con la primera Naomi, los títulos que nombras y muchos de los que están al caer aparecerán casi con toda seguridad en versión Dreamcast.

¿Cómo que Capcom nos ha hecho la faena de hacer un remake de Code Veronica para PS2? ¿No era exclusivo para Dreamcast? Decid algo más sobre Resident Project X, ¿sabéis si será para Dream o para PS2?

No nos hace mucha gracia que Resident Evil Code: Veronica vaya a pasarse a la competencia, pero tampoco es tan grave si tenemos en cuenta que dos de los Resident de PlayStation han sido convertidos para la Dreamcast. Además, la nueva versión del juego también verá la luz en nuestras consolas. Del Resident Project X no hemos sabido nada nuevo, así que la cosa va para largo.

Bueno, me despido. Felicidades por la revista y si podéis decid a vuestros compañeros de PlanetStation que no se cachondeen de la Dreamcast porque deberían tener más consideración con la competencia y ya sabéis, quien ríe último ríe mejor.

No te preocupes, teniendo en cuenta el "fantástico" lanzamiento de la Play 2 en España ahora somos nosotros los que nos cachondeamos.



Problemas con Codemasters

Pedro Alexander (Santa Cruz de Tenerife)
Hola colegas. Primero quiero felicitaros por vuestra revista. Quisiera adquirir una consola Dreamcast y tengo unas preguntas.
Es verdad que en navidades saldrá una Dreamcast con DVD o algo parecido? ¿Para cuándo la unidad zip? ¿Y un nuevo módem?
Como ya comentamos el mes pasado, en Inglaterra sí se ha puesto en marcha una promoción que ofrece la Dreamcast y un DVD, pero no parece que vaya a llegar a España. La unidad zip no tiene aún fecha de lanzamiento y (algo positivo te teníamos que decir) hace poco nos ha llegado la noticia de que existe un módem de 56 K. Lo malo es que no es oficial (ha sido fabricado en algún lugar de Asia) y sólo podrás comprarlo si alguna tienda de importación se decide a traerlo a nuestro país.
Pienso que los de Codemasters son unos... ¿Porqué no sacan juegos para DC?
Realmente resultó curioso que Codemasters cancelará el proyecto de Colin McRae 2.0 para Dreamcast porque su desarrollo estaba bastante avanzado. No sabemos que problemas tuvieron para echarse atrás, pero seguro que tendrán tiempo de arrepentirse.
¿Qué juegos de fútbol serán los próximos lanzamientos en DC? ¿Tendrán opciones para jugar on-line? ¿Y para bajarte actualizaciones? Si no es así cuando saldrá un juego así.
El próximo juego futbolero en ver la luz va a ser European Super League y, más a largo plazo, probablemente aparezca una versión de Virtua Striker 3. Ninguno de los dos tendrá, en principio, opción para bajarte actualizaciones y en el horizonte no se vislumbra ningún otro título de estas características.
¿Qué juegos saldrán en navidades con funciones on-line?
Pues hay unos cuantos, pero Quake III Arena, Speed Devils Online, Shenmue, Jet Set Radio y Samba de Amigo son los más destacados.
Seguid así y disfrutad con vuestra Dreamcast en navidades como yo.
También disfrutaremos de los turrones, los polvorones y del gordo de la lotería de navidad que nos va a permitir retirarnos a una isla desierta sin ningún *superviviente* cerca.

Los trucos del almendruco

Rubén Corrales (Málaga)
¡Hola Dreamplanetarios! Tengo la gran Dreamcast desde Navidad, Sonic Adventure, Dead or Alive 2, Tomb Raider IV, y The House of the Dead 2. También tengo todos vuestros números y unas preguntillas.
¿Te parece bonito vanagloriarte de tener tantas cosas? Podrías estirarte un poquillo y darnos algo ¿no?
Dicen que en el Dead or Alive 2, Kasumi tiene más de 10 trajes y yo me estoy pasando el modo historia muchas veces y no paso de seis. ¿Cómo podría conseguirlos?
Cerrando los ojos y utilizando la fuerza de la mente. Sólo podrás conseguir esos seis y ninguno más.
Un amigo mío me dijo que en el Sonic Adventure si te pasas los seis personajes y Super Sonic te salen todos los personajes en Super, y a mi no me ha salido nunca eso. ¿No será que me ha tomado el pelo?
Pues sí, y bien tomado. ¿Sabes que tienes un amigo muy cachondo?
¿Qué juego es mejor Metropolis Street Racer o F355 Challenge?
¿Quién da más miedo Tamara o su madre? Ambas son preguntas de difícil respuesta. Si tenemos que mojarnos (algo que odia Snatcher sobre todo cuando hace frío) nos quedamos con Metropolis.
¿De qué trata Shenmue?
Lo hemos explicado... a ver... déjanos mirar... ¡en el análisis del número pasado! De todas formas, para que no digas que somos más vagos que el peluquero de Iván Campo, la historia de Shenmue se basa en las peripecias de Ryo Hazuki mientras busca al asesino de su padre.
¿Cuándo saldrá aproximadamente Sonic Adventure 2?
Con sólo decirte que no tiene fecha de salida ni siquiera en Japón ya te puedes ir haciendo una idea de cuándo llegará a España. De momento tendrás que conformarte con Sonic Shuffle que sale a principios de año. Bueno, vale, no es lo mismo pero al menos sale Sonic ¿no?
¡Hasta otra, felicidades por la revista y gracias si publicáis la carta!
¡¡¡VIVA DREAMCAST!!!
¡¡¡POR MUCHOS AÑOS!!!

Amante de los zombies

Paul Dan Burlacu (Alcalá de Henares, Madrid)
¡Hola de nuevo amigos! ¿Qué tal os va la vida? Mi última compra ha sido el insuperable Code Veronica y sobre él van casi todas mis preguntas.
He visto una foto de Chris con un Lanzallamas en este juego, ¿Dónde lo consigo?
Pues no nos consta que aparezca ningún Lanzallamas en el juego. Es posible que lo que hayas visto sea el Linear Launcher (el arma que usa Chris para vencer a Alexia al final del juego) porque si consigues un rango alto en el Modo Batalla podrás cargarte zombies con este "peaso" de arma.
¿Me podéis decir cómo conseguir todas las armas del juego con munición infinita?
No existe ningún truco para conseguirlo pero, en el Modo Batalla, algunos personajes llevan munición infinita "de serie".
¿Hay piezas para personalizar la Escopeta y la Magnum?
Pues a no ser que las llames Peta y Mag... Tan sólo puedes modificar la pistola si recoges las piezas M93R.





¿Cuántas vestimentas tiene Claire y cómo las consigo?
Echamos en falta a Claire luciendo su cuerpo en bikini, pero por desgracia sólo existen dos indumentarias diferentes: la normal y la versión del Modo Batalla.
¿Cómo es que le habéis dado sólo un 94% a Grandia II?
¿Y te parece poco? Se pueden contar con los dedos de una mano los juegos que han superado esa puntuación. Además, cuando llegue la versión PAL y podamos enterarnos de todo el argumento (nuestro japonés está a la altura de la facilidad de palabra de Poli Díaz) podría ser que la nota subiera.
¿Qué pasa con Shenmue 2?
Aunque han circulado algunos rumores sobre la posible cancelación del juego, el proceso de desarrollo está discurriendo con toda normalidad. Incluso podría ser que las copias de Fighting Vipers 2 (un juego de lucha desarrollado también por AM2 que aparecerá en Japón durante el mes de enero) que se pongan a la venta a través de Internet incluyan una demo de Shenmue 2.



Un tipo en-rol-lado

Manel Fernández (L'Hospitalet de Llobregat, Barcelona)

¡Hola! Me llamo Manel y soy fan de los RPG's y de vuestra revista. Tengo algunas preguntas que haceros.

Tienes dos aficiones muy saludables.

Me compré la Dreamcast en diciembre y quería saber cómo puedo conseguir ChuChu Rocket! gratis porque me han dicho que se puede.

A ver Manel. Recibimos tu carta en noviembre y, a no ser que te compraras la consola en diciembre de 1999, seguimos sin explicarnos cómo es posible que ya la tuvieras (poned de fondo la música de *Expediente X*). Sobre el juego de los ratones, sólo tienes que darte de alta en Dreamarena y pedir que te lo envíen a casa.

Otra pregunta, ¿sabéis las fechas de lanzamiento en España de estos juegos?: Skies of Arcadia, Grandia II, Phantasy Star Online y Evolution 2. ¿Cuál creéis que será mejor?

La verdad es que todos deberían salir a principios del 2001 pero las distribuidoras no nos han dado fecha más concretas. Pero viendo los retrasos que sufrieron Evolution y Time Stalkers, creemos que con un poco de suerte estarán todos a la venta antes de que acabe el año. No podemos decirte aún cuál de ellos será mejor porque sólo hemos jugado a las versiones japonesas de Skies of Arcadia y Grandia II. Ambos son excelentes, sin embargo Phantasy Star Online también tiene una pinta estupenda ya además cuenta con la baza de las partidas on-line. Y sobre Evolution 2 tenemos algunas dudas.

¿Saldrá algún Final Fantasy para nuestra querida consola?

Sentimos ser tan contundentes pero la respuesta es no. Ni a corto, ni a medio ni a largo plazo.

¿Hay alguna noticia sobre cuando saldrá aquí el módem por cable?

Si calculamos cuánto tiempo se tardará en cablear con fibra óptica la mayoría de la geografía española... posiblemente lo incorporará de serie la Dreamcast 5.

¿Me aconsejáis Time Stalkers?

Buena pregunta (no sí cuando se os deja sueltos nos ponéis en unos aprietos...). Como sabemos que los roleros dreamcasteros estáis más maltratados que la mascota de Mike Tyson la respuesta es sí. Técnicamente es bastante flojo y nada espectacular pero es bastante largo y se le puede sacar partido.

¿Cuándo se supone que te has acabado Evolution?

Cuando te hartes de ver el careto de Mag. Es decir, cuando acabes por última vez con Eugene finaliza el juego pero serás recompensados con la posibilidad de seguir explorando calabozos infinitamente.

Por último, ¿saldrán más Resident Evil?

Sí. Dentro de poco se pondrá a la venta la conversión para Dreamcast de Resident Evil 3 Nemesis. A parte de eso también contaremos dentro de poco con una nueva versión del Code Veronica que incorporará nuevas escenas y alguna que otra sorpresa.

Os felicito por vuestra revista y ¡seguid asííííííííí!

¡Te haremos casoooooooooooooo!







El Rodolfo Valentino de las consolas

Jose Enrique (Igualada, Barcelona)

Hola secretaria y ejecutivas que leeréis mi original carta. Soy Jose Enrique Muuaa Mua. A mis 37 añitos (sigo ahorrando para comprarme consolas y juegos) como vivo solo en este Lost World. Mis 3 distracciones son mi PlayStation o Dreamcast, ahorrar para mis viajes de aventuras (...) Mi 3ª distracción es poner anuncios para conocer chicas viajeras, sensuales en las que incluyo a las secretarias por si alguna de vosotras es libre (o sea soltera) y se anima a recibir mis cartas (...) Y claro, compro revistas como Cosmopolitan para leer anuncios de chicas (y poner míos). Hace unos meses salió uno de los míos y el año pasado me pusieron otro. Bueno si alguna soltera me escribe. (Espero fotos. ¿OK?)...

Ahora viene mi carta a los lectores.

No hemos podido evitar reproducir el principio de tu carta aunque hemos eliminado un trozo por razones de espacio. La verdad es que nos hemos quedado sin palabras ante tu demostración literaria. Por cierto, es la primera carta que recibimos escrita con 25 bolígrafos, rotuladores y fosforitos diferentes en un folio de color salmón. ¡Ah! Y nos ha encantado el collage fotocopiado de la segunda cara, sobre todo la fotografía de tu colección de muñecas de trapo.

Hola soy un 37añero... que odio y me indigna que el estado o gobierno permita que las compañías te roben 8 o 9.000 ptas. por juegos que están en inglés. (...) Es una vergüenza que dejen entrar en España juegos en inglés que encima valen igual que los juegos en español (deberían valer la mitad por estar en inglés) o una ley que obligue a que ni un juego pase la frontera si no está en español o se obliga a vender sólo en España juegos traducidos al español. Es una vergüenza. Pero qué digo yo si soy un Juan Nadie en un mundo corrupto, lleno de hipocresía, poca vergüenza y gente estafadora.

Creemos entender que no te gustan los juegos en inglés. Bueno a nosotros nos parece abominable el programa *Humor se escribe con H* y no exigimos que destierren de por vida a sus guionistas.

Mis juegos favoritos y que me he pasado son Resident Evil 1, Resident Evil 2, Resident Evil 3 Nemesis, Mario 64, Blue Stinger y Rayman 2 (PlayStation). Otro de mis juegos inolvidables fue Zelda Ocarina of Time: es de los mejores que he jugado en mi vida.

En esta ocasión tampoco hemos reproducido el texto correspondiente a los trucos y guías completas de todos estos juegos que fuiste capaz de escribir en una sola cara de un folio. Pero agradecemos la iniciativa.

Bueno espero que me recompenséis mis consejos con prendas vuestras que repartiré entre mis 6 demás hermanos como polos XL, camisetas XL, relojes, imanes, blocks, bolígafos, mochilas, toallas, etc...

Pues a menos que te conformes con unos calzoncillos agujereados de Rubencebú difícil lo vemos.

Para contribuir con tus cartas a esta sección escribe a: Dream Planet. Buzón, C/ Joventut 19, 08830 Sant Boi de Llobregat (Barcelona) o a dcplanet@intercom.es

Nota de la Redacción: Si tu carta no aparece en esta página no te preocupes, seguramente no ha llegado a tiempo y la reservamos para el próximo mes.

¿Te gustaría recibir Dream Planet cómodamente en tu casa, sin arriesgarte a que se agote en los quioscos?

SUSCRÍBETE A DREAM PLANET

Te llevarás dos números gratis ¡12 revistas por el precio de 10!

Durante un año recibirás la revista cada mes en tu casa, con todas las promociones y regalos, por sólo ¡4.950 pesetas!

Aviso: Es posible que, por cuestiones de envío, los suscriptores no reciban la revista hasta unos días más tarde de su aparición en el quiosco. Pedimos disculpas de antemano por los retrasos que puedan sufrir y nos comprometemos a minimizarlos siempre que sea posible.
Nota: Para suscripciones desde otros países (fuera de España), contactad con Comercial Atheneum (93 654 40 61).

CUPÓN DE SUSCRIPCIÓN A DREAM PLANET

Deseo recibir la revista durante un año (12 números) a partir del número siguiente (incluido) al precio especial de 4.950 pesetas (15% de descuento sobre el precio de portada) + gastos de envío.

Nombre
Apellidos
Dirección
Código postal Población
Provincia
Teléfono

FORMA DE PAGO

☐ Adjunto talón nominativo a Comercial Atheneum, S.A.
☐ Contra reembolso
☐ Tarjeta de crédito
☐ VISA (16 dígitos)
☐ American Express (15 dígitos)
Nº ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Nombre del titular
Caducidad
Firma

DOMICILIACIÓN BANCARIA
Domicilio de la sucursal del Banco o Caja de ahorros:
Dirección
Código postal Población
Provincia

Nº ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
Nº Entidad Nº Oficina D.C. Nº de cuenta o libreta de ahorro

Nombre del titular
Ruego se sirvan adeudar en mi cuenta o libreta los efectos que les sean presentados para su cobro a COMERCIAL ATHENEUM, S.A.

Firma del titular

a de de 2000

Enviar este cupón a:
Comercial Atheneum
Suscripción Dream Planet
C/ Joventut 19-08830 Sant Boi de Llobregat (Barcelona)

DIRECTORIO

LISTA DE JUEGOS ANALIZADOS



24 HORAS DE LE MANS
Género: Conducción
Distribuidor: Infogrames
Puntuación: 80%



AEROWINGS
Género: Simulación aérea
Distribuidor: Netac
Puntuación: 40%



ARMY MEN: SARGE'S HEROES
Género: Acción
Distribuidor: Virgin
Puntuación: 55%



BANGAI-O
Género: Shoot'em-up
Distribuidor: Virgin
Puntuación: 66%



BLUE STINGER
Género: Aventura
Distribuidor: Proein
Puntuación: 75%



BUGGY HEAT
Género: Conducción
Distribuidor: Sega
Puntuación: 59%



CHUCHU ROCKET!
Género: Puzzle
Distribuidor: Sega
Puntuación: 79%



CRAZY TAXI
Género: Conducción
Distribuidor: Sega
Puntuación: 93%



DEAD OR ALIVE 2
Género: Beat´em-up
Distribuidor: Acclaim
Puntuación: 95%



DEADLY SKIES
Género: Arcade aéreo
Distribuidor: Konami
Puntuación: 76%



DISNEY'S DINOSAUR
Género: Aventura
Distribuidor: Ubi Soft
Puntuación: 68%



DRAGON'S BLOOD
Género: Aventura
Distribuidor: Virgin
Puntuación: 63%



DYNAMITE COP
Género: Beat'em-up
Distribuidor: Sega
Puntuación: 70%



ECW HARDCORE REVOLUTION
Género: Beat'em-up
Distribuidor: Acclaim
Puntuación: 44%



ECCO THE DOLPHIN
Género: Aventuras marinas
Distribuidor: Sega
Puntuación: 82 %



ESPN INTERNATIONAL TRACK & FIELD
Género: Deportes
Distribuidor: Konami
Puntuación: 51%



EVOLUTION
Género: RPG
Distribuidor: Ubi Soft
Puntuación: 78%



F1 WORLD GRAND PRIX
Género: Conducción
Distribuidor: Sega
Puntuación: 75%



F355 CHALLENGE
Género: Conducción
Distribuidor: Acclaim
Puntuación: 86%



FUR FIGHTERS
Género: Shoot'em-up
Distribuidor: Acclaim
Puntuación: 82%



GAUNTLET LEGENDS
Género: Beat'em-up
Distribuidor: Virgin
Puntuación: 77%



GIGA WING
Género: Shoot'em-up
Distribuidor: Virgin
Puntuación: 29%



HIDDEN & DANGEROUS
Género: Acción/Estrategia
Distribuidor: Proein
Puntuación: 71%



JEDI POWER BATTLES
Género: Beat'em-up
Distribuidor: EA
Puntuación: 75%



JET SET RADIO
Género: Arcade
Distribuidor: Sega
Puntuación: 93%



JOJO'S BIZARRE ADVENTURE
Género: Beat'em-up
Distribuidor: Virgin
Puntuación: 74%



LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER
Género: Aventura
Distribuidor: Proein
Puntuación: 87%



LOONEY TUNES: SPACE RACE
Género: Conducción
Distribuidor: Infogrames
Puntuación: 89%



MAKEN X
Género: Shoot'em-up
Distribuidor: Sega
Puntuación: 85%



MARVEL VS. CAPCOM
Género: Beat'em-up
Distribuidor: Virgin
Puntuación: 80%



MARVEL VS. CAPCOM 2
Género: Beat'em-up
Distribuidor: Virgin
Puntuación: 89%



MDK 2
Género: Acción
Distribuidor: Virgin
Puntuación: 70%



METROPOLIS STREET RACER
Género: Conducción
Distribuidor: Sega
Puntuación: 96%



MILLENNIUM SOLDIER EXPENDABLE
Género: Shoot'em-up
Distribuidor: Infogrames
Puntuación: 65%



MONACO GP RACING SIMULATION
Género: Conducción
Distribuidor: Ubi Soft
Puntuación: 69%



NBA 2000
Género: Deportes
Distribuidor: Sega
Puntuación: 90%



NBA SHOWTIME
Género: Deportes
Distribuidor: Infogrames
Puntuación: 70%



NHL 2K
Género: Deportes
Distribuidor: Sega
Puntuación: 85%



PEN PEN
Género: Arcade
Distribuidor: Infogrames
Puntuación: 52%



POWER STONE
Género: Beat'em-up
Distribuidor: Proein
Puntuación: 90%



POWER STONE 2
Género: Beat'em-up
Distribuidor: Proein
Puntuación: 93%



PSYCHIC FORCE 2012
Género: Beat'em-up
Distribuidor: Acclaim
Puntuación: 66%



QUAKE III ARENA
Género: Shoot'em-up
Distribuidor: Sega
Puntuación: 91%



RAYMAN 2: THE GREAT ESCAPE
Género: Plataformas
Distribuidor: Ubi Soft
Puntuación: 91%



READY 2 RUMBLE BOXING
Género: Deportes
Distribuidor: Infogrames
Puntuación: 90%



READY 2 RUMBLE BOXING: ROUND 2
Género: Beat'em-up
Distribuidor: Sega
Puntuación: 94%



RED DOG
Género: Shoot'em-up
Distribuidor: Sega
Puntuación: 65%



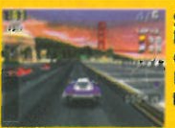
RESIDENT EVIL 2
Género: Aventura
Distribuidor: Virgin
Puntuación: 80 %



RESIDENT EVIL CODE: VERONICA
Género: Aventura
Distribuidor: Proein
Puntuación: 98%



RE-VOLT
Género: Conducción
Distribuidor: Acclaim
Puntuación: 72%



SAN FRANCISCO RUSH 2049
Género: Conducción
Distribuidor: Virgin
Puntuación: 65%



SAMBA DE AMIGO
Género: Musical
Distribuidor: Sega
Puntuación: 92%



SEGA EXTREME SPORTS
Género: Deportes
Distribuidor: Sega
Puntuación: 73%



SEGA GT
Género: Conducción
Distribuidor: Sega
Puntuación: 88%



SEGA RALLY 2
Género: Conducción
Distribuidor: Sega
Puntuación: 85%



SEGA WORLDWIDE SOCCER 2000
Género: Deportes
Distribuidor: Sega
Puntuación: 70%



SEGA WORLDWIDE SOCCER 2000 EURO EDITION
Género: Deportes
Distribuidor: Sega
Puntuación: 76%



SHADOWMAN
Género: Aventura
Distribuidor: Acclaim
Puntuación: 85%



SHENMUE
Género: FREE
Distribuidor: Sega
Puntuación: 98%



SILENT SCOPE
Género: Shoot'em-up
Distribuidor: Konami
Puntuación: 76%



SILVER
Género: Action-RPG
Distribuidor: Infogrames
Puntuación: 80%



SLAVE ZERO
Género: Shoot'em-up
Distribuidor: Infogrames
Puntuación: 74%



SNOW SURFERS
Género: Deportes
Distribuidor: Sega
Puntuación: 43%



SONIC ADVENTURE
Género: Aventura
Distribuidor: Sega
Puntuación: 95%



SOUL CALIBUR
Género: Beat'em-up
Distribuidor: Sega
Puntuación: 95%



SOUL FIGHTER
Género: Beat'em-up
Distribuidor: Proein
Puntuación: 75%



SPACE CHANNEL 5
Género: Musical
Distribuidor: Sega
Puntuación: 92%



SPEED DEVILS
Género: Conducción
Distribuidor: Ubi Soft
Puntuación: 73%



SPIRIT OF SPEED 1937
Género: Conducción
Distribuidor: Acclaim
Puntuación: 42%



STAR WARS: EPISODE I RACER
Género: Conducción
Distribuidor: EA
Puntuación: 73%



STREET FIGHTER ALPHA 3
Género: Beat'em-up
Distribuidor: Virgin
Puntuación: 82%



STREET FIGHTER III DOUBLE IMPACT
Género: Beat'em-up
Distribuidor: Virgin
Puntuación: 79%



SUPER MAGNETIC NEO
Género: Plataformas
Distribuidor: Acclaim
Puntuación: 62%



SUZUKI ALSTARE EXTREM RACING
Género: Conducción
Distribuidor: Ubi Soft
Puntuación: 75%



TECH ROMANCER
Género: Beat´em-up
Distribuidor: Virgin
Puntuación: 83%



TEE OFF
Género: Deportes
Distribuidor: Acclaim
Puntuación: 70%



THE HOUSE OF THE DEAD 2
Género: Shoot'em-up
Distribuidor: Sega
Puntuación: 90%



TIME STALKERS
Género: RPG
Distribuidor: Sega
Puntuación: 64%



TOKYO HIGHWAY CHALLENGE
Género: Conducción
Distribuidor: Netac
Puntuación: 70%



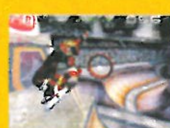
TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION
Género: Aventura
Distribuidor: Proein
Puntuación: 86%



TONY HAWK'S SKATEBOARDING
Género: Deportes
Distribuidor: Acclaim
Puntuación: 81%



TOY COMMANDER
Género: Arcade
Distribuidor: Sega
Puntuación: 75%



TRICKSTYLE
Género: Deportes
Distribuidor: Acclaim
Puntuación: 75%



UEFA DREAM SOCCER
Género: Deportes
Distribuidor: Sega
Puntuación: 78%



UEFA STRIKER
Género: Deportes
Distribuidor: Infogrames
Puntuación: 68%



V-RALLY 2: EXPERT EDITION
Género: Conducción
Distribuidor: Infogrames
Puntuación: 79%



VIGILANTE 8: SECOND OFFENCE
Género: Shoot´em-up
Distribuidor: Proein
Puntuación: 68 %



VIRTUA ATHLETE 2K
Género: Deportes
Distribuidor: Sega
Puntuación: 78%



VIRTUA FIGHTER 3TB
Género: Beat'em-up
Distribuidor: Sega
Puntuación: 85%



VIRTUA STRIKER 2
Género: Deportes
Distribuidor: Sega
Puntuación: 75%



VIRTUA TENNIS
Género: Deportes
Distribuidor: Sega
Puntuación: 96%



WACKY RACES
Género: Carreras
Distribuidor: Infogrames
Puntuación: 78%



WWF ROYAL RUMBLE
Género: Beat'em-up
Distribuidor: Proein
Puntuación: 67



WORMS ARMAGEDDON
Género: Estrategia
Distribuidor: Proein
Puntuación: 69%



ZOMBIE REVENGE
Género: Acción
Distribuidor: Sega
Puntuación: 71%

En el próximo número:

Shenmue la guía

Además:

Previas y análisis de

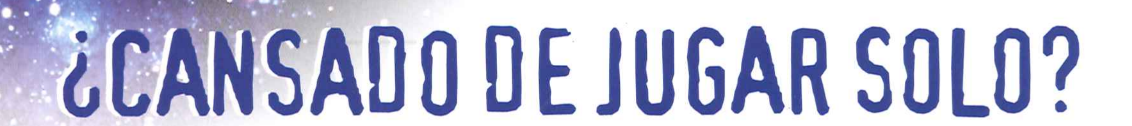
Dino Crisis, Vanishing Point, Capcom vs SNK, Ducati World

... y muchos más

¡En tu kiosco a partir del 15 de enero!

Consigue tu Dream Planet por sólo 495 ptas.

Nota: Estos son algunos de los contenidos previstos para el próximo número de Dream Planet, pero la redacción se reserva el derecho de introducir variaciones de última hora.



COMPRA TU DREAMCAST PARA JUGAR EN LA RED CON TODO EL MUNDO.



Y ADEMÁS CON LA TARIFA PLANA DE TELEFÓNICA **TE REGALAMOS** EL CD PLANET RING CON CUATRO JUEGOS Y EL PERIFÉRICO MICROPHONE.





Consigue la primera videoconsola con acceso a Internet y aprovecha todas las ventajas de la Tarifa Plana de Telefónica. Disponible en Tiendas Telefónica y en www.telefonicaonline.com.

Promoción asociada a la contratación de la Tarifa Plana de Telefónica.
Promoción válida hasta el 31 de enero de 2001 o hasta fin de existencias. Carátula no definitiva.

www.telefonicaonline.com

